

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY



68

Softworld Magazine

1994年11月號

《SUPER NEW FILES》

鬼屋魔影III　魔毯風雲　魔法大帝　銀河艦隊
飆出地獄城　大西洋潛戰英雄　鋼鐵雄師
……等13款遊戲

《超級檔案夾》

三國演義II　魔法世紀II　魔法師寶典
聖少女戰紀　風雲天下—三國篇
台灣英雄—廖添丁3D
……等19款遊戲

《新GAME俱樂部》

暢談
國王密使七代

《新GAME熱報》

網路奇兵　機器人快打2097

《百戰天龍》

《遊戲攻略》

創世紀VIII異教徒（四）
魔武王
極道梟雄（下）
狩魔獵人—原罪（下）
卡耐雞的人生指南心得報告
項劉記完全攻略……等6個攻略

《遊戲獵人》

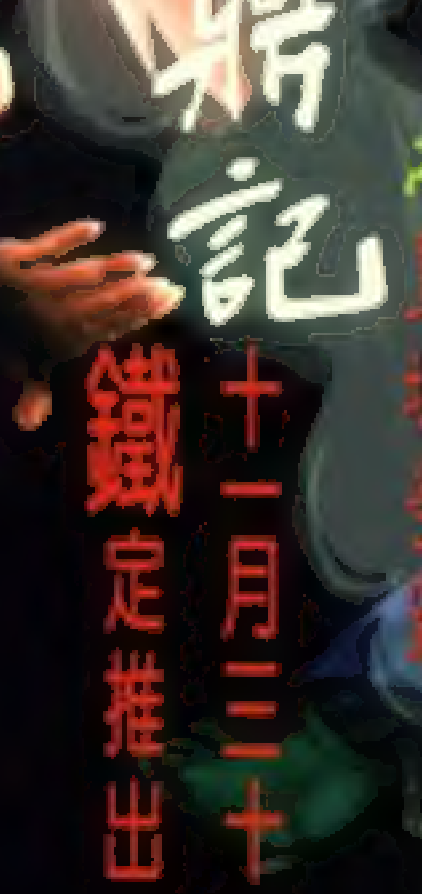
搖滾霹靂彈　大航海時代II
美國的惡夢　南海霸主
工人物語建國篇　中華職棒2
赤壁之戰　龍之封印……等12個評論

《98精品店》

臥龍傳　魔導學院R　DIVER'S　妖擊隊

《DOS／V最新遊戲介紹》

麻雀最強武藏　突擊！女戰士





值得珍藏的叛變克朗多

《科幻空間》

星艦奇航記—過去、現在、未來完結篇

《硬體櫥窗》

飛行模擬的好幫手—火鳳凰搖桿
個性化的金龜鼠整裝待發

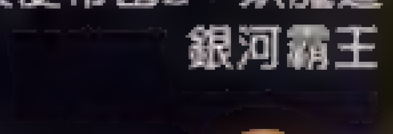
《多媒體世界》

漾！多媒體辭典

《遊戲終結者》

狩魔獵人
天使帝國2　妖魔道
銀河霸王





全省電腦經銷商・書局均售　NT$100　HK$40　S$13　RM$20

編輯室報告

10月 28 日社內幾位重要幹部反應雜誌報導內容所需之圖文資料取得不易，爲求有效改善此一瓶頸，並期使整體雜誌製程更加通暢，內容更具充實，於是一陣商討後，很機動性地連抉要求總編立即召開全社緊急會議，商討對策，主題是〝如何順利取得資料〞。整個議題看似簡明，不料由於會議進行中出現一段不可抗力的插曲，使得會議內容有著戲劇性的轉變。

爲使會議能在愉快的氣氛下進行，會議上特地很人性地提供各式鋁箔包飲料給與會人員飲用，不料其中一名幹部在一陣激昂陳述現況困境後，卻遭總編一陣海K，被指陳述浮泛、不切實際，各自爲政、溝通不力，領導退步，並要求援例佐証，主動出擊，公諸配合不力的人員……該員聞畢口水猛吞，一覺失言，再覺失察長官臉色變化，心想忠言逆耳古有明訓，被K本爲理所當然，俗話說〝會說話不會成功，說對話才會成功；會做事不會成功，做對事才會成功〞，誰叫他老是哪壺不開提哪壺。雖然如此，對該員而言，K是K來K去，算不得什麼大事，他眼前的大事是如何解決口渴難當的現實需要，於是隨手拿起面前的立頓冰紅茶，這才發覺原本應附有吸管的鋁箔包，卻不見吸管的蹤影；爲使自己不再繼續成爲海K的對象，該員趁機提出臨時動議，建議將議題改爲〝如何順利喝到立頓冰紅茶〞企圖緩和會議氣氛，沒想到這個新議題竟然普獲與會者熱列的討論，這才發現原來會議中的飲料，不知何故都沒附吸管可供飲用。於是經過一陣腦力激盪後，各式能喝到飲料的怪招紛紛出籠，不過平心而論，雖然點子創意有加，不過喝到飲料的過程都不太能稱爲〝順利〞。所幸會議中予以保留兩個較具可行且較爲一般人所接受的意見，一是依封口標示，沿虛線直接撕開、咬開、剪開，割開後飲用，依此法得有兩種選擇，其一是直接飲用，其二是先倒入容器中，再行飲用。二是以尖銳物戳破吸管插入口，或鋁箔包上任一位置，依此法也有兩種選擇，其一是以口就鋁箔包大力吸飲，其二是找到吸管代用品（如筆桿）吸飲，當然，先導入容器再行飲用也是不錯的選擇。

討論至此，與會人員發言欲罷不能，而此時的主題亦因應話題改爲〝如何順利找到周邊可供利用之容器、工具…〞、〝如何順利喝到飲料並保有優雅的飲用形象〞、〝如何順利飲用而不致濺濕衣物、文件〞…。這個以〝如何順利……〞爲系列主題的會議，顯然打從一開始就不太順利，不過更不順利的狀況卻發生在會議的尾段……

討論約莫半個小時後，總編發現討論至此，已偏離本題太遠，要求立刻回題，不過在與會者普遍有口渴需求的情況下，議題也僅能拉回到〝如何順利喝到立頓冰紅茶〞的主題，所幸最後依然作成兩項〝明智〞的決議，一是無論任何情況下，鋁箔包飲料應附而未附吸管者，不予購買。其二，空有鋁箔包裝，卻未有足夠容量的飲料，不予購買。

至此，身兼會議主席的總編頓覺會議內容形同兒戲、空泛無章、言不及義、徒然耗費公務時間，於是一陣惱怒，拍案瞪眼嚴正要求始作俑者的該員即席說明〝如何順利喝到立頓冰紅茶〞與〝如何順利取得資料〞兩者間究有何關連，該員一頓結巴胡言亂語過後，一時情急掰稱：「鋁箔包飲料就如同遊戲出版公司，開發出各式可口而不同口味的產品，要的是產品有內涵、不灌水、口味變化能符合市場需求，不但要能迎合流行趨勢，還要能主導流行，而喝飲料的人就好比是消費大衆，包括玩家與讀者，要的是能[illegible]提供確實、迅速、實用的資訊與報導，進而通暢地獲得需要的遊戲軟體並享受軟體所帶來的樂趣，在這種比喻下，吸管自然是指雜誌媒體，要的是能忠實地讓消費者順利地喝到忠於原味的飲料，不應擅自加料，資料來源與編者對資訊的敏感度之間有必然的關連，資料不易取得必然使身負吸管角色的媒體就時效、資訊內容、雜誌製程而言，造成不良影響，以上是一項冠冕堂皇、粗淺的說法，而另外一種說法，也正是我眞正想表達的說法是……」此時總編發現該員講的話贍敢比自己還多，登時臉色由黃轉青，怒不可遏，一陣〝一派胡言、妖言惑衆、自以爲是，你還敢有第二種說法…〞後，立即宣布散會離席，留下桌上十幾瓶完好如初，沒有吸管的鋁箔包飲料，無人飲用。

本文為虛構，作者李初陽

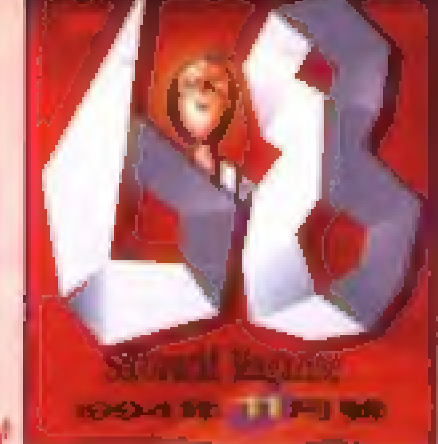


發行人兼社　長／王俊雄
總　　編　　輯／李初陽
主　　編／李俊賢
編　　輯／
史　量、呂重達、鍾文慶
美術主編／郭美玲
美術編輯／葉秀娟、呂淑瑛
資料處理／曾玉琴
打字排版／陳禮英、伍美碧
編輯助理／黃嘉慧
特約編輯作家／
蘇經天、朱學恆、黃振倫、許德全
特約作家／
李莉莉、郭宗勳、朱學恆、卓挺然
鍾凱文、徐國振、劉興濂、葉明璋
劉昭毅、李永治、羅國宏、駱婷婷
蘇經天、何　布、曾昭奇、王彰懋
吳昱甫、劉建台、呂維振、葉宗明
林政翰、黃文龍、侯育宏、俞伯翰
黃啓禎、劉建良、賴福鑫、林旭中
黃振倫、朱傳紘、吳文德、楊礎僊
石志清、卜起輕、陳志明、廖奇建
潘昱宏、許雲棚、黃俊銘、王詠文
本期雜誌封面
提供／智冠科技
版面設計構成／林俊宏
編輯支援／
王美玲、林淑敏、柯志祥、劉　璋
楊淳妃、李錦綿
美術支援／
林慧玲、謝幸娟
駐美特派員／亞佛列德
法律顧問／
遠東法律事務所陳錦隆律師
社址／
高雄市三民區民壯路63號五樓
電話／07-3848088轉277／289
投稿、聯絡信箱／
高雄郵政28-34號
來稿請示眞實姓名並自留底稿，本社恕不退稿，使用筆名與否，悉聽尊意。
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740
服務專線／07-3841505
照相打字／
點線面電腦照相排版公司
製版印刷／
秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段77號
南區業務／
高雄市三民區民壯路61號
TEL：(07)384-8088
北區業務／
台北市南港路二段99-10號1F
TEL：(02)788-9188
中區業務／
台中市西屯區洛陽路148號
TEL：(04)311-8774
香港業務／
香港九龍深水埗海壇街163號銀海大廈1F B.C室
FAX：002-852-7280999
TEL：002-852-7292781
星馬業務／
13A,Jalan SS21/60 Damansara Utama,
47400 Petaling Jaya,Selangor,WEST
Malaysia
TEL：002-603-7175206
FAX：002-603-7195711
廣告業務／曾玉琴
服務專線：
(07)3848088轉277
FAX：(07)3802764


軟體世界
SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY


11
月號





● 中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄
● 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號
● 中華民國78年4月創刊每月15日出刊

廣告索引



1 天使帝國 II　419

□大宇　□策略模擬　□600元　□83年9月15日出版　□6片裝　□上期排名：2

哼！我本有意與你盡釋前嫌，沒想到你竟誣指我使妖計，還膽敢妄言中傷我老姐的名節。哼！對你客氣，你不當福氣，你最好回去翻翻以前的資料，就知我老姐用情之深，打從 61 期見你老哥離開 BEST 5，她便毅然決然跟著退出 BEST 5，從 62 期起連續四個月緊跟著你老哥形影不離，直到 66 期你老哥拋下她去追求功名，苦等一個月仍未見你老哥回心轉意，傷心之餘，黯然離開 TOP 20，而你老哥仍放不下功名在 TOP 20 裡掙扎，你憑良心說，到底是誰對不起誰?!

2 中華職棒 II　314

□軟體世界　□運動　□580元　□83年9月15日出版　□7片裝　□上期排名：3

如果妳真的翻過以前的資料，妳就知道妳老姐也同時和那個有土斯有財、無田不成窩的田僑仔，打著領帶的經理及農場小開走得很近！你老姐對那個只會蓋房子的田僑仔頻拋媚眼，最後還跟他跑了…在城市打棒球、在農場度假，當場還多了個經理…女人嘛，還是清純點好…這些話都是是某人在 61、62、63 期時說的。哪！人證還在，妳自己去問清楚吧!!再說，妳老姐傳出這樣的流言，老哥斷然割捨兒女情長埋頭振作，有道是男兒立志出鄉關，不得功名誓不還，追求功名，衣錦榮歸，有何不對?!

3 美少女夢工廠 II 中文版　137

□精訊　□少女教育策略　□700元　□83年4月2日出版　□10片裝　□上期排名：1

沒想到這對無聊的新人爭的不是榜首寶座，雙方引經據典，爭的竟然是別人的私事，還來扯到第三者，看來我還是閃遠一點，別淌這趟渾水…真不知道這齣肥皂劇會演到什麼時候?!老爹！上次您連句話都不說，害我丟了榜首寶座，這次無論如何您也要說句話，幫女兒壯壯聲勢多拉些票才行。喂！老爹要說話了，全體肅靜…"咳！…我們家什麼都沒有……女兒最多…咳！"天啊！老爹您這說的是什麼話呀!!

4 三國志IV（DOS/V）版　72

□第三波　□策略　□3600元　□83年5月7日　□4片裝　□上期排名：4



老大英明!!說不切腹就不切腹，不是有句話說大丈夫要伸縮自如（？）還有一句話說是留得乾柴烈火在（？？）不怕青山沒得燒嗎？（？？？）啊～反正老大英明就是啦…。嗯！老二說的句句中聽，老大我原本就英明，想我東洋武士長刀殺敵短刀切腹，那軒轅小子的菜刀，哪能匹配我們神聖的小腹，不過，這口悶氣已經有人替我們出了，老三你倒是仔細瞧瞧那傢伙到底是人還是妖，順便查查他是什麼來頭!!…報告老大！不是人妖，是遊戲。…△※○S…也罷!!霸菊留得住，熱湯沒問題，老二、老三！守住寶座!!

5 妖魔道　57

□大宇資訊　□RPG　□540元　□83年 月 日　□6片裝　□上期排名：7



哼！區區個妖魔能奈我何？軒轅小子一聽到我的名號就自動讓出寶座，可見我是何等人(妖)物…什麼？還不知我的來頭？臭小子洗耳聽著—(伊伊啊啊啊，伊啊伊啊啊—鑼鼓喧天鞭炮聲)本妖乃魔道，本魔乃妖道，妖道乃妖魔，人稱妖魔道，嗚!!(突來一陣刺鼻惡臭—)我乃奇妖、奇魔、奇道的妖魔道三位一體，百毒不侵，諸仙豁敬，臭小子，妖魔霸道，還不速速讓出寶座？讓是不讓！？莫非還要我再報一次名號…(伊…嗚…)本妖乃魔道，本魔乃妖道，妖道乃妖魔，人稱妖魔道，嗚!!(又來一陣刺鼻惡臭)…還是不讓？！我嗚…(伊—嗚—)本妖乃—△※○S—

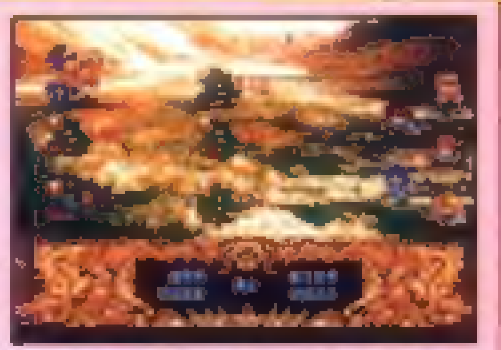
本月新秀



繼爆笑躲避球後，本期榜內同以三國人物為題材，再出爆笑之作，在國人自製的各類型三國遊戲可能進駐榜內的壓力下，漢堂新作爆笑三國志再得先機，先行進榜搶佔第 7，並以其逗趣對話，簡潔爆笑的 SD 五短造形，特寫畫風及五個可獨立的小 GAME，深深吸引讀者。本期援例依新進榜最高名次，列為本月新秀。

【爆笑三國志】

本月焦點



上期新進榜的魔武王，其進榜狀況可謂中規中矩，本期竄為 BUFFER 領軍，扶搖六席名次，為本期名次升幅最大的遊戲，本刊依讀者熱情要求於本期刊出長達 12 頁的攻略，攻略的刊出與遊戲熱度之間是否有立即、直接而必然的關連，將再度成為談論的焦點話題，新出遊戲即行刊出完全攻略究竟能激發遊戲熱度或是提早結束遊戲生命週期，各說各話，容待留後一窺端倪！

【魔武王】

[illegible]

票選活動 中獎名單

台北市·葉新銘	嘉義縣·侯登良
新莊市·盧定邦	台南市·林展鴻
台北市·吳孝銓	高雄縣·謝家辰
台北市·王定一	高雄市·徐子強
板橋市·駱大華	高雄縣·謝家辰
台北市·李國宗	高雄市·施宗文
台北市·游冠輝	高雄市·薛 忠
桃園縣·林勤緯	高雄市·張鴻泰
台中縣·江佳鑫	高雄市·李世傑
台中市·游翰恩	台東市·吳力緯

●以上廿名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體任一套，得獎者請儘速與本社聯絡。

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	類別	售價	片數	得票數
6	5	軒轅劍貳	大宇	RPG	570	10	46
7	–	爆笑三國志	漢堂	益智	480	5	45
8	11	黑暗原力－鈦戰機	松崗	飛行模擬	600	6	36
9	13	鬼屋魔影II(中文版)	電腦休閒世界	冒險	600	12	33
10	6	炎龍騎士團	漢堂	戰略	520	6	31
11	8	倚天屠龍記	軟體世界	RPG＋冒險	600	11	26
12	13	雷電威龍	軟體世界	射擊	480	4	23
13	10	富甲天下－三國篇	光譜資訊	益智	420	2	17
14	–	毀滅戰士 II	精訊	動作	700	5	16
15	12	三國志III中文版	第三波	策略	1800	4	14
16	15	毀滅戰士	精訊	動作	540	5	12
16	21	凱蘭迪亞傳奇II命運之手	第三波	冒險	550	10	12
18	18	擂台美少女	華義國際	策略	600	4	11
18	–	幽浮－地球防衛武力	第三波	策略動作	780	CD-ROM	
20	9	中華職棒	軟體世界	運動	540	9	10

The Buffer 21 ～ 30

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數
21	27	魔武王	佳帝安	9
21	26	卡耐雞的人生指南	光譜資訊	9
23	17	模擬城市 2000	電腦休閒世界	8
23	–	七俠五義 3D	軟體世界	8
23	16	極道梟雄	軟體世界	8
26	19	天使帝國	大宇	7
26	–	赤壁之戰磁片版	熊貓	7
28	21	大富翁 II	大宇	6
28	–	大航海時代 II	第三波	6
30	28	奇門遁甲之九五真龍	軟體世界	5

鬼屋魔影 3

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
冒險	CD-ROM	12 月中旬（USA）	386DX33 以上至少4MB RAM。註:磁片版預定95 年一月在美發行。
製作公司	出版公司	國內代理	
I-motion	Inforames	電腦休閒世界	



相信喜愛鬼屋魔影系列的玩家，對於一、二代中一連串的驚悚冒險應該都還記憶猶新一在鬼屋魔影 I 中，玩家好不容易才從可怕的鬼屋中逃出生天，卻仍不幸地搭上前往地獄的計程車，就在前途未卜之際，為了追查失蹤好友的下落，鬼屋魔影 2 讓你再度深入鬼屋，幸賴小女孩葛瑞絲之助，終於打敗了邪惡的吉甫賽女巫。現在，鬼屋的門再度敞開了，邀請你再次踏入這個令人膽顫心驚的冒險世界中。

再次走入鬼屋魔影的遊戲世界中，你會發現三代的遊戲場景比前兩代更爲寬敞遼闊，在一代時，玩家是在一間獨棟的鬼屋中冒險尋找出路，二代的深宅大院令你來回奔波更爲忙碌，到了三代，玩家將置身於一個古老的西部鬼鎮中，在鬼影幢幢的各式建築物與場景間尋找生路，並破解所有的謎題離開這個「鬼」地方。

這個名叫 Slaugther Gulch 的城鎮，是遠在拓荒時期因淘金熱的人潮匯聚所建立的城鎮之一，由於不明的原因，使得鎮中墳墓內的住民開始不安於室，放棄了他們的棺木床而走上街頭，至此 Slaugther Gulch 成爲名符其實的鬼鎮，尤其在萬年的鬼鎮長 JD Stone 佔據山頭開始垂簾聽政後，山丘上的墓地就從此沒有人下葬了。1925 年，好來塢有一製片小組在不知情的情況下前往此處籌拍一部西部片，爲了追

西部風格的遊戲世界



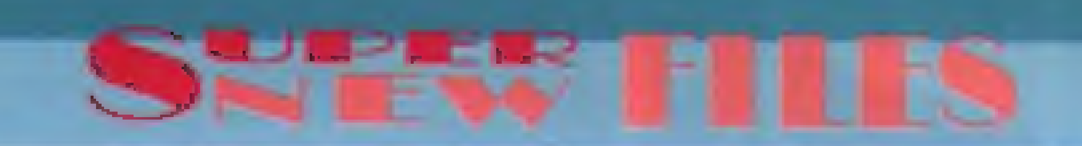
◀康比的西部槍手裝扮

由於這次故事發生的地點是位於美國加州查哈維沙漠中的西部小鎮一Slaugther Gulch，因此遊戲中處處洋溢著灰暗的西部風情，例如充滿死亡陷阱的西部車站與酒吧，登場的角色則有通緝犯、警長、神槍手、淘金者、印地安巫師、賭場莊家等，這些都算是西部特產，最好玩的是，連主角康比也換上了西部槍手的裝扮哦！



◀要命的西部酒吧。

▼康比 VS 雙槍寇克。



查他們的下落，私家偵探康比（Edward Carnby）動身前往尋訪，誰知道這次他又接下了一個鬼任務……

鬼屋魔影系列以往爲玩家津津樂道的多方位攝影機場景角度改變方式，在三代中更被運用得淋漓盡致，製作單位在所有的場景內共搭下了超過 250 座攝影機，因此在單一場景間移動時，玩家可以大量的品嘗因視野角度變換所營造出來的鬼屋魔影式的招牌詭異風味。値得一提的是，在遊戲中會安排康比因接受不明實驗而縮小，使得佈景相對變爲原來的十倍大，這種類似電影「親愛的，我把孩子變小了！」的點子，相信能帶給玩家一番意外的樂趣。

由此次報導所公開的圖片，玩家應不難看出鬼屋魔影 3 仍延用二代的 3D 引擎，但據製作單位表示，引擎雖是延用上一代，但由於在程式碼上又作了一番改進，所以不但單一畫面上的角色數目加多了，畫面的詳實度也提高不少。另外在前兩代中用來引經據典用的照片、書本等物品，這次將一改靜態畫面的表現手法，而加入動畫與配樂，這也是應玩家要求所作的改進。

由於三代的場景比前兩代更爲遼闊，再加上錯綜複雜的地窖迷宮與謎題，因此玩家破關所需的時間約爲二代的 1.5 倍之久，加上這次女主角 Emily Hartwood 也會出場，相信必能滿足以往玩家抱怨遊戲太短的缺憾。

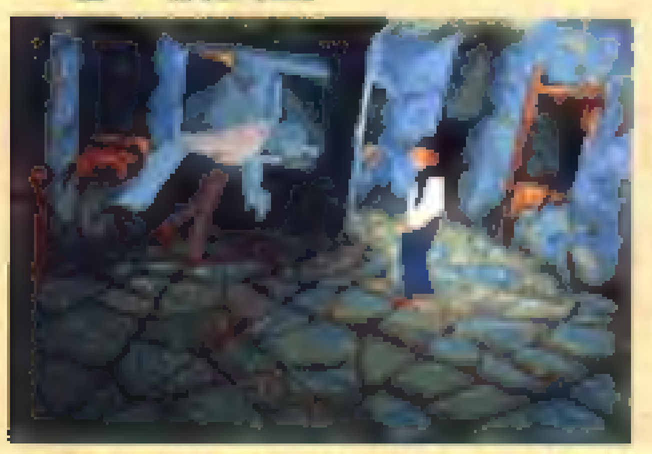
鬼屋魔影 3 是 Inforames公司鬼屋魔影系列康比三部曲的最後一部，雖然目前該公司已開始籌製鬼屋魔影 4，但基本上驚悚的遊戲風格將不會改變，其著眼點主要是 3D 引擎的全面翻新，由於處於新舊交替的時代，鬼屋魔影 3 的推出也備受矚目，總之，鬼屋的門又開了，各位老玩家們還有膽往裏頭走一遭嗎？


▲錯綜複雜的地窖迷宮。

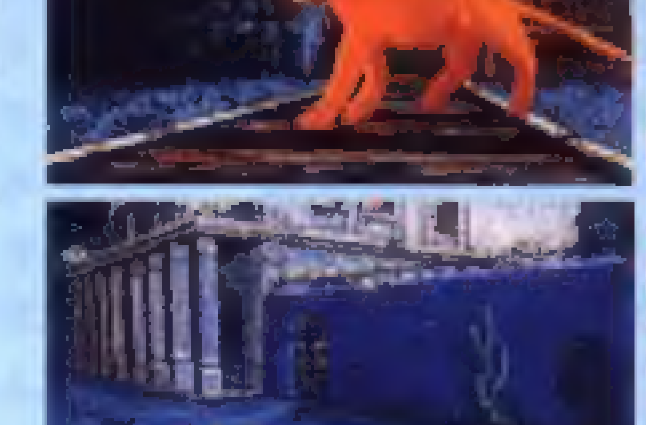

▲縮小後的康比

角色變換的劇情安排


▲死到臨頭的康比還是保持著一號表情


▲魔物當頭，康比如何化解危機？

鬼屋魔影 2 遊戲中途將主角變換爲小女孩的新穎表現手法令玩家們印象深刻，這點子既然賣座，三代便難免也玩上一手，在鬼屋魔影 3 遊戲後半段，依照劇情的設定康比將難逃一死，但經由一位印地安巫師的協助，康比的靈魂將附身在一隻野獸身上，玩家並須操縱它來找回康比的身體，再與自己邪惡的分身對抗。


◀康比的化身獸

◀戰鬥場面變換角色後的



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
模擬	CD-ROM	12月中旬(USA)	386DX33 以上 至少 4MBRAM
製作公司	出版公司	國內代理	
Bullfrog	Bullfrog	軟體世界	



在遊戲軟體界，牛蛙（Bullfrog）公司一向以出版風格獨特的遊戲爲玩家所知名，從上帝也抓狂系列（Populus）開始，到頗受好評的極道梟雄（Syndicate），牛蛙公司一直走著沉穩創新的腳步，未曾輕易跟隨業界趕流行的風潮，前陣子所推出的遊戲-- 快樂天堂（Theme Park），就是一套相當清新可人的策略作品， 而預定在聖誕節前推出的魔毯風雲（Magic Carpet），更是好的令人耳目一新。

魔毯風雲是一套相當難以將其分類的遊戲，在遊戲中，玩家乘坐著一張神奇的飛毯，以第一人稱的觀點來遊歷一個中古世紀的波斯世界，由於3D引擎的推動擁有任何方向的自由度，這點與一般的模擬飛行遊戲殊無二致，且其畫面的感覺近似陸空戰將，真實度的表現直逼超級卡曼契的水準，經過這一番的比較，就姑且稱之爲模擬遊戲。

在操作方式上，玩家必須利用滑鼠搭配鍵盤的方向鍵來控制魔毯的前進，與一般模擬遊戲不同的是，鍵盤的上下鍵所代表的是加速與減速，左右鍵則用來改變前進方向，而一般模擬遊戲左右轉彎、下升下降等飛行角度的傾斜與改變，則是利用移動滑鼠來完成。在施展法術時，滑鼠的左右鍵分別代表不同的法術，當左右兩鍵一起按下時，則進入切換法術與地圖畫面，法術種類有寒冰、火球、閃電術等等，琳瑯滿目相當好看。

在魔毯風雲的遊戲世界中，玩家必須利用魔法來與對手進行一場城堡的攻防戰，因此在天空中與乘坐飛毯的對手纏鬥，或是與飛龍展開殊死決戰的場面可說是屢見不鮮，但最壯觀的場面不外是駕著飛毯攻入敵城，不但美麗的城堡盡收眼裏，守城的士兵弓弩齊射的畫面效果也令人嘆爲觀止。另外值得一提的是，遊戲將提供網路連線的功能，可讓你邀請好友一起投入戰局。

整體來說，魔毯風雲所呈現出來的畫面效果的確驚人，許多場景有如畫冊般地美麗動人，畫面相當的賞心悅目，讓人覺得牛蛙公司果然有兩把刷子，不愧是業界的創新者，相信在聖誕節推出後，必能再創極道梟雄佳評如潮的盛況。





創新的立體畫面模式





魔毯風雲最創新的特點，就是支援立體畫面模式（ stereo grphics mode） ，玩家只要準備好 副紅藍兩色的立體眼鏡，在遊戲中按下 F10 鍵，畫面就轉變爲立體模式，所有的物體會產生立體疊影，這時畫面看似一團糟，但是只要戴上立體眼鏡，就能清楚地看見立體的遊戲畫面，在有飛行物體飛過的場合，更能體會立體模式的魅力，例如當有蜜蜂在畫面上飛舞時，會令人產生一種伸手便可抓住的感覺。再此提供兩張立體模式的遊戲畫面，在看的時侯，別忘了先戴上立體眼鏡。

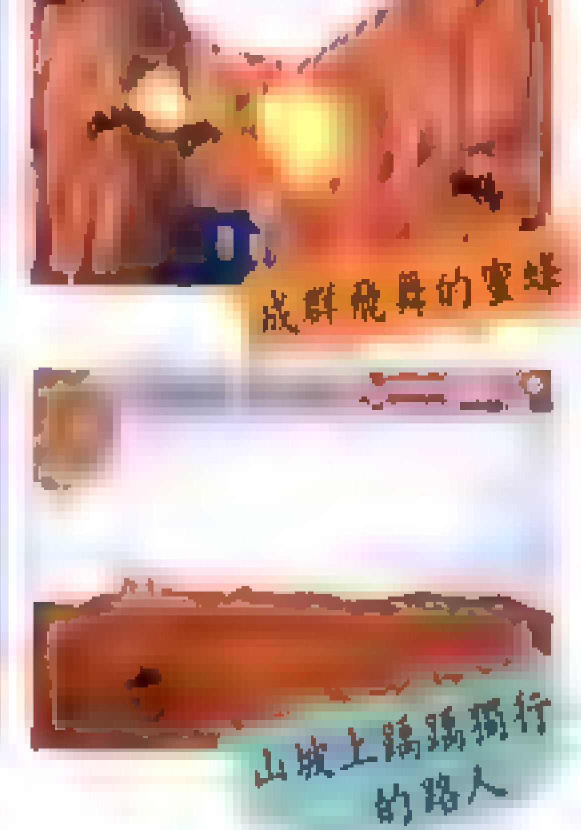
優越的3D引擎

魔毯風雲所使用的3D引擎，在流暢度的表現上還算不錯，玩家只要擁有486以上的電腦便能得到相當流暢的畫面效果，在遊戲中使用了大量的透明色效果，使遠景看起來有一種朦朧之美。同一畫面的角色數的容許度相當的大，當天空中有四五條飛龍時也不會有明顯的延遲現象，而且在地面上也可以清楚的看見飛龍的影子。另外在施展法術時命中河流時，水面會激起一團水花，命中地面則會產生凹洞，整體來說， 3D 引擎的表現相當令人滿意。



翱翔於天空成群的飛龍

飛龍貼地飛行時，地面產生倒影



成群飛舞的蜜蜂

山坡上踽踽獨行的路人



魔法大帝



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
策　略	28MB	10月中旬(USA)	386DX33 以上 至少 2700K EMS
製作公司	出版公司	國內代理	
SimTex	Microprose	第三波	

自MicroProse推出文明帝國（Civinization）奠定了其在策略遊戲市場中老大哥的地位後，接下來的出片動向便備受玩家注目。在文明帝國經過時間洪流的考驗而歷久不衰的情況下，Sid Meier在今年底所推出的續作—殖民帝國（Colonization）雖令老玩家們頗有一代不如一代的缺憾，但MicroProse旗下的SimTex繼銀河霸王（Master of Orion）立下不錯的口碑後，所推出的奇幻策略遊戲—魔法大帝（Master of Magic）卻適時的填補了文明迷心中的空位，成爲文明帝國最具人氣的繼承者。

不同於文明帝國所散發出來的濃厚史詩風格，魔法大帝是一套根植於奇幻小說般的劇情背景的策略遊戲，描述魔法師爲了爭奪魔法至尊之位而展開一場開疆闢土的競爭。由於本遊戲是MicroProse策略家族的新生兒，因此舉凡研發系統、經濟管理、開發模式、外交方式、城市經營等策略要素大多是延襲或改革自其家族成員的特點而得來的，簡單來說，魔法大帝可以說是文明帝國十銀河霸王的綜合體。

魔法大帝給玩家的第一印象是一個很像文明帝國的遊戲，尤其在玩家進入了城市經營的畫面時，會發現其介面安排幾乎與文明沒有兩樣，在開發的模式上，也是先派出拓荒者（Settlers）來探索大陸並建立新的城市，因此，魔法大帝對文明帝國的老玩家來說，算是一套即易上手的遊戲，另一方面SimTex也樂於打著文明的招牌來多培植一些Master of系列的玩家。

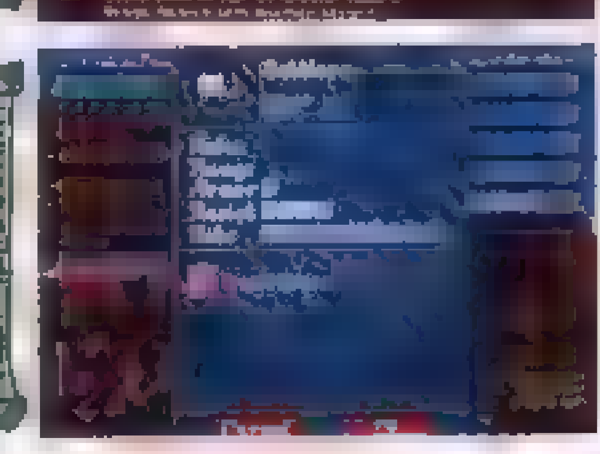
魔法大帝最令人耳目一新的特色是在戰鬥系統上，由於採用斜向立體的視角，加上各種怪獸紛紛出籠，來自各族群、職業的兵種與英雄也投入戰場，在戰鬥時也有許多法術可以運用，使得戰鬥畫面熱鬧非凡，對習慣文明系列簡略的戰鬥畫面的玩家來說，可說是一次相當華麗的體驗。

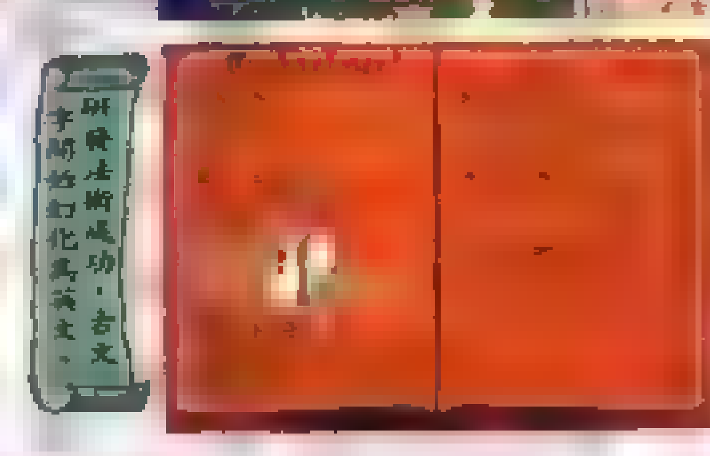
整體來說，魔法大帝是一個架構完整、內容紮實的好Game，對於擁有強烈征服慾的玩家，你可以致力於開疆拓土，消滅地上、地下兩個世界的對手，成爲獨一無二的魔法大帝，如果你是喜愛研發魔法的玩家，也可以潛心修練至尊無上之法，成爲名符其實的魔法大師。礙於篇幅有限，在下期的新GAME熱報再爲玩家們作更詳盡的介紹，敬請期待!!















自行調整法力點數與特殊屬性

混沌初開的世界，魔法師堂堂登場

遊戲一開始，玩家必須選擇一個代表自己的魔法師，由於法術類別共有生命系、死亡系、混沌系、自然系及幻術等五種，因此遊戲中共提供十四個專精各種不同法術的預設法師讓你選擇，其中包括擅長生命與自然系法術且爲玩家們耳熟能詳的梅林法師、擅長幻術的波斯法師賈法（還記得波斯王子吧！）等知名法師，另外在其中也赫然發現一個中國法師—Lo Pan（魯班？）。若玩家對預設的法師不甚滿意，也可以自己分配法力點數來創造新法師，若有剩餘點數還可以選擇名滿天下（ Famous ）、傳奇法師（ Saga Master ）、戰神（ War Lord ）等特殊屬性來增益研發、招募、戰鬥、建設各方面的表現。在創造好法師後，再從十四種族中選出治理人民的種族後，便由第一個城市開始你的魔法爭霸之途了！





傳奇法師梅林



波斯幻術師賈法



中國法師魯班!?

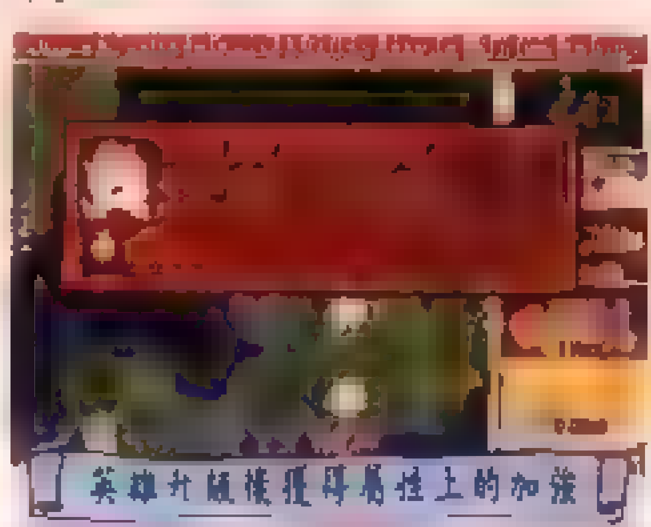


廢墟中尋獲魔法水晶與新法術

英雄騎馬出長征，攻略城池突破敵陣！

由於在兵種的設定上有英雄加入，使得魔法大帝又可稱爲文明帝國與戰神這兩個巨作的綜合體，尤其英雄擁有諸如飛行、水行等特殊能力、英雄探索廢墟尋後可獲得寶物，與英雄可率領部隊攻城等設定更是與戰神神似，但可喜的是，魔法大帝的設定比戰神更爲複雜，例如英雄的屬性種類相當的多，在累積一定的經驗值也可以升級，另外可以配備的武器防具也是目不暇給，多樣令人數不清。由於英雄各種屬性大多超越各種族的正規軍隊，加上法師可施展加強性的魔法，因此由英雄所組成的部隊便成了縱橫戰場的超強部隊，六名英雄騎馬出陣的場面更是壯觀。

英雄的裝備物品畫面



英雄升級後獲得屬性上的加強



西天如來佛前來助陣!?

英雄率領飛行部隊攻打火山中的堡壘



[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
模擬戰略	約11MB	未　定	[illegible]以上 4MB RAM
製作公司	出版公司	國內代理	
ORIGIN	EA	軟體世界	

自從西元2634年聯邦的一批探勘船與基拉西帝國的巡邏隊遭遇之後，聯邦和基拉西帝國間就爆發了似乎永不停熄的戰火。如今，在歷經『銀河飛將』Ⅰ、Ⅱ以及『銀河私掠者』的傳奇之後，ORIGIN在『銀河飛將Ⅲ』正式完成之前，以這個深受歡迎的題材又再推出了另一個外傳--『銀河飛將－艦隊大對決』（WING COMMANDER ARMADA，以後簡稱ARMADA）。ARMADA是其家族系列中首先採用策略遊戲類型的，大概也可以算是是目前第一個結合科幻射擊與策略的遊戲，因此在推出之前曾受相當矚目，現在筆者便為各位介紹一下這個類型新穎的『銀河飛將』系列遊戲。

ARMADA的故事背景非常簡單：當聯邦和基拉西的主力正在前線發生幾場大規模的戰鬥時，在基拉西領域的邊境星系，雙方的航空母艦和艦載機也正在進行不為人所知的生死搏鬥--採勘行星、建造設施和戰鬥機、擴展勢力，同時互相搜索並圖摧毀對方的母艦，這就是ARMADA的遊戲進行方式。沒有囉唆的劇情，沒有無聊的戰區劃分，一開始時雙方的母艦都位在一個未探勘星區的兩端，您所要做的就是找出並摧毀對方的母艦（夠簡單吧！）。

動作 + 戰略兩相宜


分割螢幕的雙人戰鬥場面

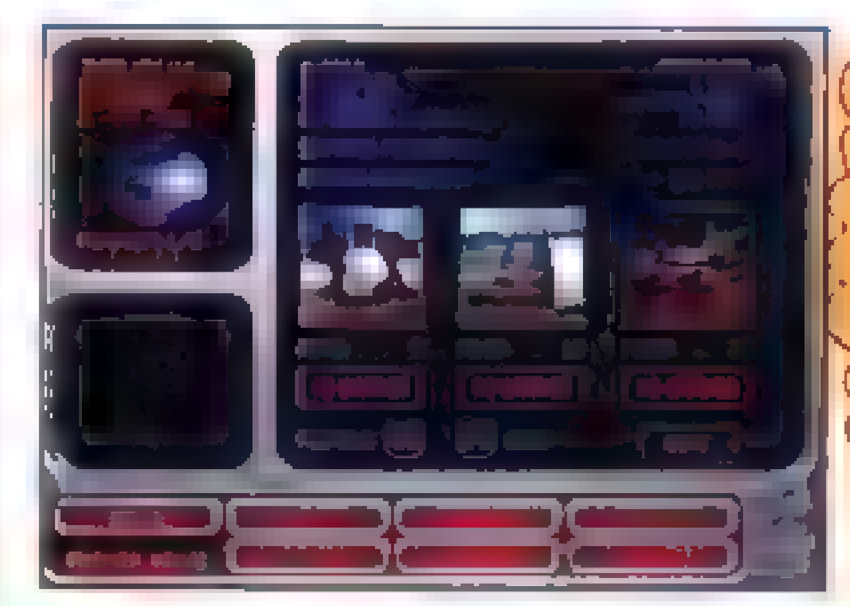

在雙人動作對戰模式時，選擇使用的戰機

Gauntlet 動作射擊模式的戰場報告

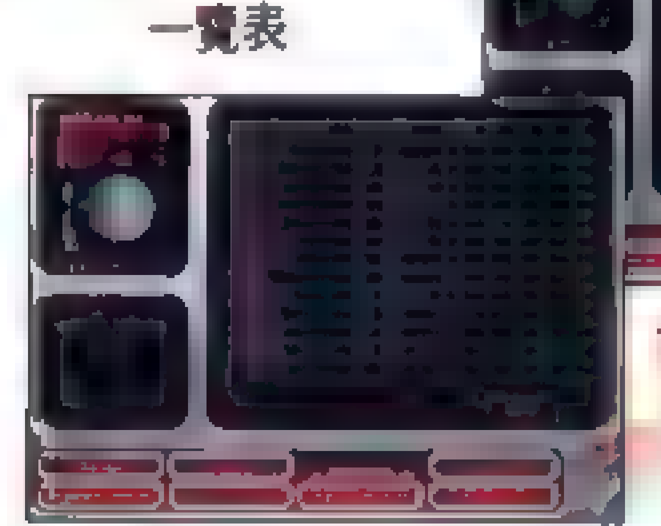
ARMADA共提供三種遊戲方式。其中GAUNTLET是純粹的射擊遊戲模式，您只需迎戰一波又一波的敵機，並想辦法撐久一點下去即可，在遊戲結束後您還可看到自己的積分和射擊精確評比；ARMADA模式是單場的戰略模式，您和對手將在一個星區中决一生死，分出勝負後遊戲便告結束，而CAMPAIGN模式則是全場的戰役模式，您在攻下一個星區之後必須再挑戰下一個星區，直到所有的星區都告攻克為止。而以上這三種模式都可分單人玩和雙人玩兩種進行方式，ARMADA算是『銀河飛將』系列中第一個具備雙人對戰設計的，玩者們可以分別扮演聯邦和基拉西帝國來拼個高下。ARMADA提供三種雙人玩的方式：網路、數據機（MODEM）或分割螢幕（SPLIT SCREEN），要使用前兩者來進行雙人遊戲，您必須把ARMADA分別安裝到兩部電腦上並加以連線才行，其中又以網路的表現較佳。而分割螢幕的玩法較簡單，雙方事實上是用同一部電腦來進行遊戲，只是在戰略模式時輪流下戰略

簡單的戰略，刺激的射擊

說了半天總算躍進入正題了。ARMADA的戰略模式是這樣進行的：星區是一個由許多行星所組成的廣大區域，這些行星之間都由固定的航行路線相連接，雙方的母艦和艦載機便如此在行星之間移動。每個行星都有不同的資材（RESOURCE）蘊藏量和開採速度，資材在本遊戲中是非常重要的，在行星上建造礦坑（Mine），如此該行星便會每回合以固定的速度生產資材，直到資源耗盡為止。您可以把這些資材搬上母艦或運輸船（Transport）或是放到行星上。此外，若您或是您廢棄了某行星上的設施（在攻陷敵方行星時，該行星上的敵方設施一律廢棄）時也可以『回收』建造該設施所需的50%的資材，若您俘獲敵方的運輸船也可以獲得其上所載運的資材，以上都是獲取資材的方式。



行星上的設施及資料顯示

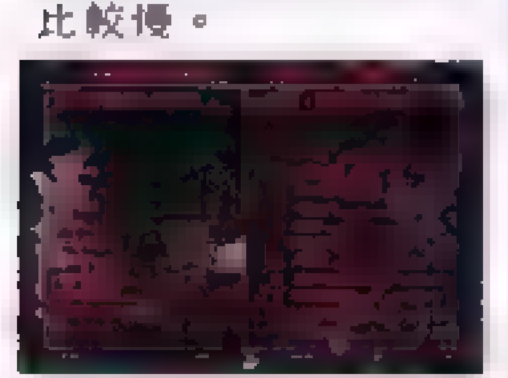


已探勘行星一覽表

ARMADA的戰略命令模式

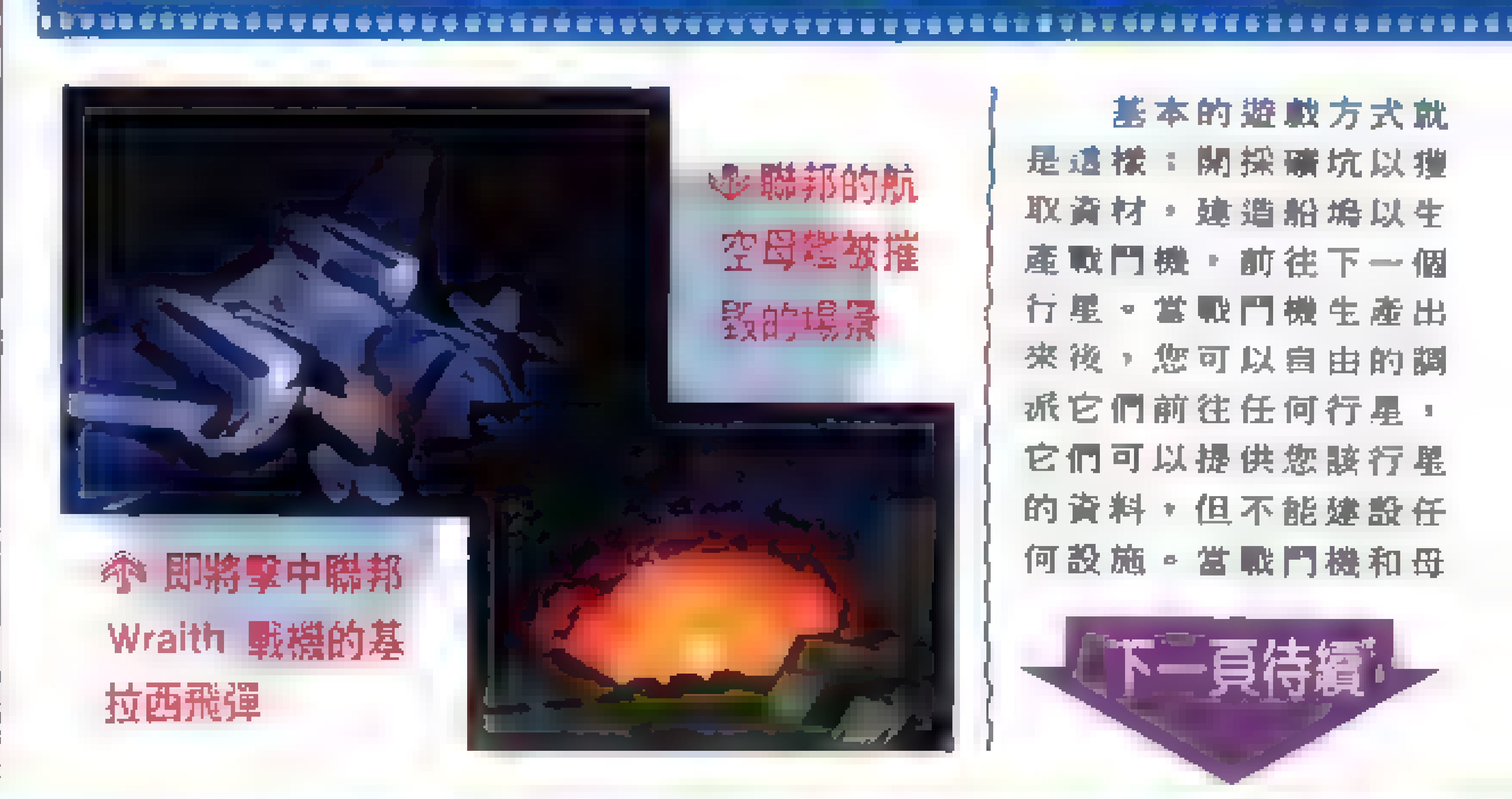
在您的母艦所到的行星，只要您擁有足夠的資材，您便可以建造礦坑、船塢（Shipyard）或要塞（Fortress）這三種設施。其中礦坑是獲取資材所必須，而建造船塢後便可生產各式戰鬥機。要塞建造和升級都頗為昂貴，但它會視其等級自動生產三架戰鬥機待命，當敵人進攻時便派出戰鬥機迎敵，並在戰鬥會自動補充損失的戰鬥機。建造這些設施都是當回合就好，而在您建好船塢之後，您可以指定要生產哪種戰鬥機，一次一架。生產戰鬥機要花費固定的回合數和資材，如果行星上沒有了資材（根本沒有建造礦坑或是資材已開採殆盡），戰鬥機的生產就會停頓下來。通常越重型的戰鬥機生產所需回合和資材都越多，但您會發現這些都是值得的。

指令，而在進入戰鬥時螢幕就分成兩邊，ARMADA提供兩組不同的鍵盤指令，讓兩個人可使用同一個鍵盤來進行對戰，不過由於單一螢幕要分割成兩邊之故，不但雙方的顯示區都較窄，而且也只有狀況顯示而不顯示駕駛艙內部的儀表，而且速度也比較慢。



戰役末尾評分及報告

目標鎖定！敵方戰艦



聯邦的航空母艦被摧毀的場景

即將擊中聯邦Wraith戰機的基拉西飛彈

基本的遊戲方式就是這樣：開採礦坑以獲取資材，建造船塢以生產戰鬥機，前往下一個行星。當戰鬥機生產出來後，您可以自由的調派它們前往任何行星，它們可以提供您該行星的資料，但不能建設任何設施。當戰鬥機和母

下一頁待續

艦位在同一行星時，您可以將它們裝載到母艦內，或是將母艦內的戰鬥機派出來，由於戰鬥機可以獨立作業，所以您可以活用它們以進行全面性的攻擊或防禦。ARMADA 採回合制，通常是由聯邦先攻，所有的機艦一次都只能移動一個星系的距離，而當聯邦完成所有行動後，執行結束回合的指令便可換對手進行戰略命令，如此一直到有一方被消滅而分出勝負為止。

而移動指令只有在雙方都下完戰略命令而結束回合時才會進入計算，當有雙方的武力接觸（進到同一行星）時，戰鬥便告開始。ARMADA 的戰鬥模式有兩種：當您開啓快速戰鬥（Quick Combat）模式時，電腦將會評估雙方的戰力比，並自動決定勝負和機艦的存滅。因此您可以多試試駕駛各式戰機的特性和樂趣，通常同等級的雙方戰機其機砲威力和戰機總和戰力都差不多，所以可說是勢均力敵，要注意的是其中只有重戰鬥機才能攜帶魚雷（Torpedo），也只有這種武器才能擊毀航空母艦，所以您務必製造重戰鬥機來對付敵方空母，相對的在防衛我方空母時也要以消滅對方的重戰鬥機為先。

總之，ARMADA 是個結合了科幻射擊與戰略的遊戲，或許其簡單的戰略面並不能滿足真正的戰略玩家，但 ARMADA 充滿了刺激的動作戰鬥和精美的聲光效果，特別適合喜愛戰鬥的玩者們。何不與好友在一個星期六下午來場聯邦對基拉西的廝殺？相信 ARMADA 會使您大呼過癮的。

返回母艦的聯邦Arrow戰機

隱藏儀表板的戰鬥模式

Banshee 重戰機的外視觀點

具有隱形（Cloaking）能力的基拉西 Shol'lar 戰機

當聯邦對上了基拉西



ARROW 戰機坐艙

PHANTOM 戰機坐艙

WRAITH 戰機坐艙

GLADIUS 戰機坐艙



DRALTHI 戰機坐艙

SHOKLAR 戰機坐艙

JRATHEK 戰機坐艙

KORLARH 戰機坐艙



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
模　擬	約12MB	11月底	386SX 以上 4MB RAM
製作公司	出版公司	國內代理	
NOVA LOGIC	NOVA LOGIC	松崗	



NOVA LOGIC自從其創業作『超級卡曼契』推出後，其優越的3D技術便一直為遊戲界所矚目，因此當NOVA LOGIC宣佈要以該技術製作一個以現代戰車為主題的戰車模擬遊戲之後，『鋼鐵雄師』（Armord Fist）這個遊戲便受到多方的關注與期待。如今『鋼鐵雄師』已接近正式發行的階段，筆者有幸拿到這個遊戲的測試版本，特別在此為各位關心這個遊戲的玩者們作個介紹。

筆者拿到的版本為四片1.44MB的磁片，安裝玩後約佔硬碟12MB多的空間，這個版本只需要4MB的記憶體就可以執行得很順暢，各位尚未加裝記憶體的玩者可以不必擔心。由於是磁片版之故，NOVA LOGIC特別為本遊戲製作的長達五分鐘的精彩開頭動畫並未包含在內，但簡短的開頭卻也相當精美且具有魄力。本遊戲支援相容聲霸卡的各種語音卡作為數位音效，筆者強力建議各位一定要準備一塊，若能有聲霸卡PRO或16更好！因為本遊戲的音效極為精彩，若沒有數位音效，整個遊戲將會減色不少，而您也會因此得不到電腦的語音報告而錯失不少作戰良機。至於電腦速度，由於『鋼鐵雄師』可以讓您調整地形複雜度等，因此不至於影響遊戲流暢度。

眾國戰車齊聚


M1A2 的駕駛座

『鋼鐵雄師』是個現代主力遊戲，在遊戲中登場的共有東戰車的模擬西方各兩種的主力戰車和IFV（步兵戰鬥車）：美國的M1A2主力戰車和M3布萊德雷步兵戰鬥車，以及蘇聯的T-80主力戰車和BMP步兵戰鬥車，這四種戰車您在遊戲中都可以開到，而且也是您廝殺的對象。遊戲本身主要是以執行任務為主，和『超級卡曼契』一樣的，玩者必須摧毀一定數量的敵方單位才能過關。但在這些任務中您不再是孤身一人：在大部份的任務中一次通常會有一個排（四輛）左右的我方戰車登場，您可以在戰略地圖上指揮它們去作戰，或是自己進到其中一部戰車中，親自參與戰鬥的進行。因此，除了刺激的戰車戰之外，您也可以享受到戰略指揮的樂趣。遊戲分兩種進行方式：您可以選擇單場的任務來廝殺

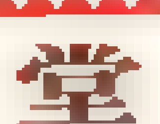

M-3的駕駛座


T-80的駕駛座


BMP-2 的駕駛座


BMP-1的駕駛座

逼真的模擬＋簡易的操作＝玩



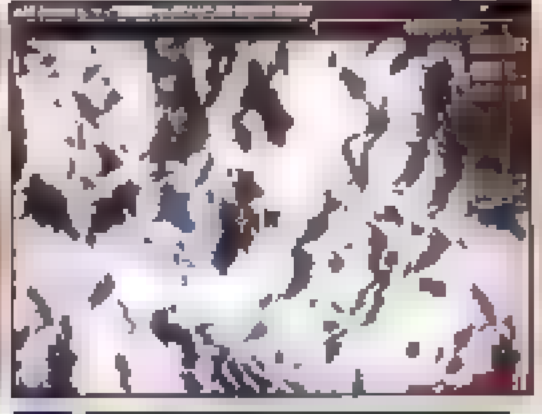
一　堂

番，或是進入戰役（Campaign）模式，在戰役模式中，您將會投入一連串的任務中，您必須完成任務才能進到下一個，如此以迄完成整個戰役。若不幸失敗了，戰役模式中的每個任務都允許您重玩到過關為止，因此您只需好好磨練身手即可。





展示圖之二



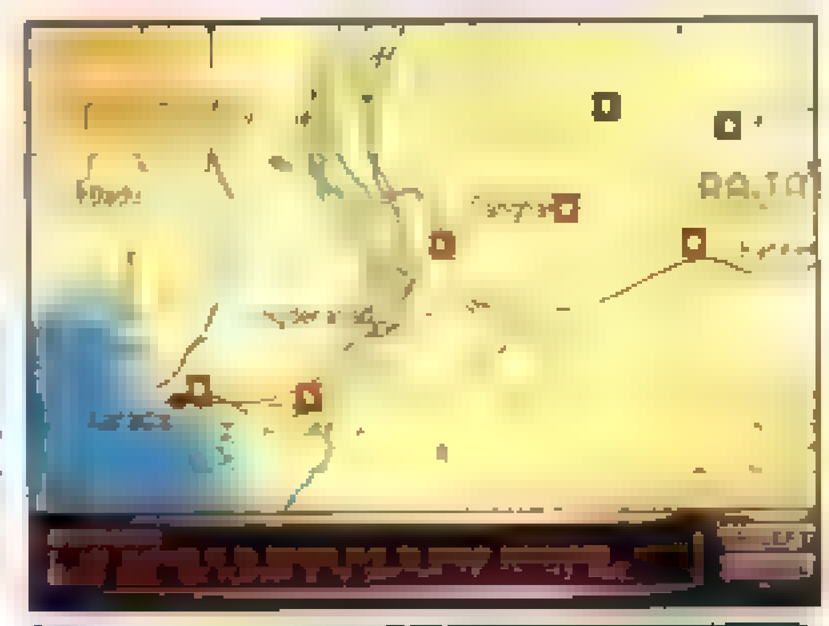


『鋼鐵雄師』繼承了『超級卡曼契』的設計理念，特意將複雜的戰車操作簡化到一般玩者即可輕易熟悉的方式，不論何種戰車或步兵戰鬥車，玩者的操縱席位都只有一個特定的畫面，所有的景觀、駕駛和武器操作及儀表都位在這個畫面上，玩者由此便可控制整部戰車，不再劃分駕駛、砲手、裝填手、車長等位置而使玩者疲於奔命。由於主操縱席位的位置應該算是位在駕駛手的位置，玩者只能由戰車前方的潛望鏡看到外面的景觀，其空間大約只有一個窄長方形的區域，因此遊戲中又提供了另一個全視野的操縱模式，在此模式整個畫面只有下方有一個長條區域顯示簡化後的儀表，其餘的部份都顯示前方的景觀，相當於從砲塔頂往前看。此外還有一個從外部觀察己車的外部觀點，由此您可以看清楚自己正位在何種地形上，如陡坡、平地或崖頂上等，有助於判斷該進行何種攻擊方式。

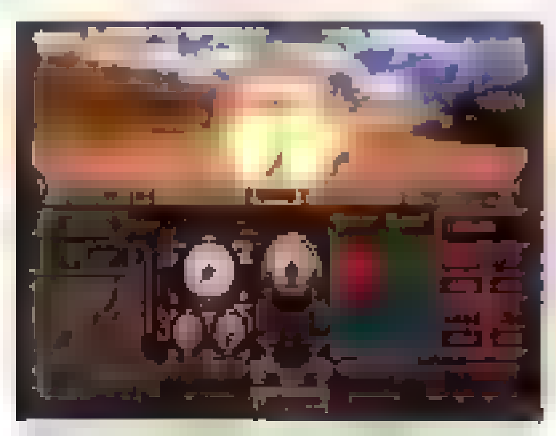
『鋼鐵雄師』中的主要儀表雖少但卻功能強大。對應周遭地形的俯視地圖顯示不但可放大縮小，也顯示敵我單位的分佈位置；威脅指示器（Threat Indicator）宛如戰機上的雷達，能標示出己車周圍的目標。熱影像儀使您可在伸手不見五指的黑夜中進行戰鬥，其黑白影像的效果和殘留特效也是一流的。儀表上設置的各種『按鈕』都是有其作用的，玩者可以使用滑鼠來『按下』它們，若能配合這些『按鈕』和鍵盤指令並用，玩起來更是別有一番風味。

為了配合戰略畫面的運用，玩者可以在所有的我方戰車中跳來跳去，愛開哪一輛就開哪一輛，非玩者所控制的我方戰車將會設定為自動控制模式，會依照設定的行進路徑移動，並自動和和遇上的敵人交戰。而玩者也可以把自己所在的戰車設定為自動模式，讓電腦為自己代勞。令人驚訝的是，電腦在攻擊敵方上雖不積極，但生存能力卻特別高，或許這就是它優越的地方吧！而戰略畫面的操作也相當的簡易，主要是以排（四輛）為單位來指揮，您只需決定移動路線即可，由於可作的事不多，您可以多多親自去參與作戰

在『鋼鐵雄師』中，戰車戰變得極為簡易，玩者只需移動戰車，然後在有目標進入視界之後，電腦會以語音報告『接觸！』（Contact），此時只需按下ENTER鍵『標定』（Acquire）目標，砲塔和主砲便會自動轉動並瞄準目標，同時完成測距和彈道計算；玩者只需按下SPACE鍵即可發射武器，整個戰鬥程序便是如此簡單。玩者可自行選擇目前使用的武器，在一般戰車中，玩者可以選擇動能穿甲彈（APDS）、化學能穿甲彈（HEAT）或高爆

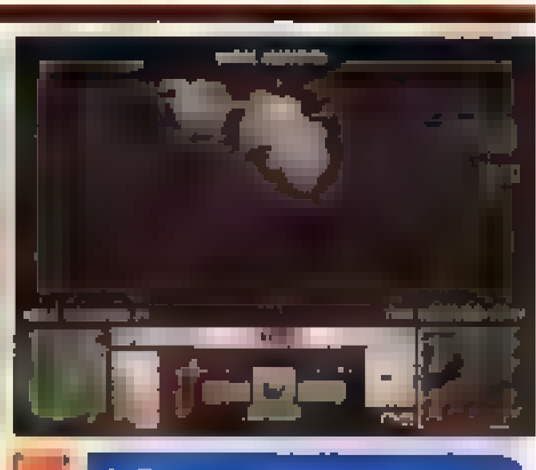


家的福氣





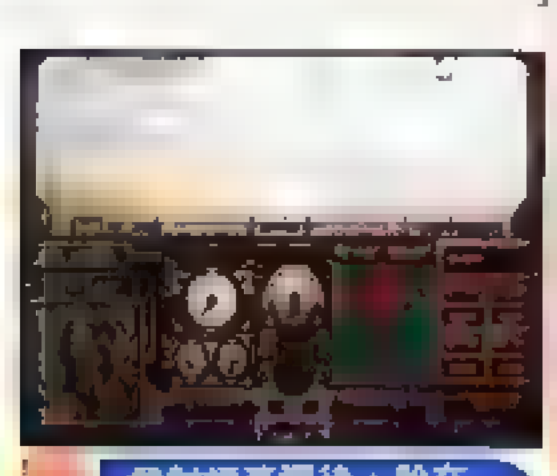




彈（HE）和機槍（MG）等，其中APDS、HEAT和HE都是由主砲發射，其威力強大，但發射後需裝填，因此玩者必須等待一下才能發射下一發。在步兵戰鬥車上裝置的則是25mm或30mm快砲，這種快砲口徑小，威力自然不如M1A2或T80的120mm或125mm主砲，但是其發射速度快，連續擊中時仍具相當的壓制力，有時也能摧毀主力戰車，用來對付輕裝甲的軟性目標時更是稱職；此種快砲的彈藥也分穿甲彈（AP）和高爆彈（HE）兩種。此外步兵戰鬥車上也都裝有數量有限的反戰車飛彈和地對空飛彈，這使得它們在運用彈性上更爲廣泛，可以面對主力戰車或來自空中的威脅。

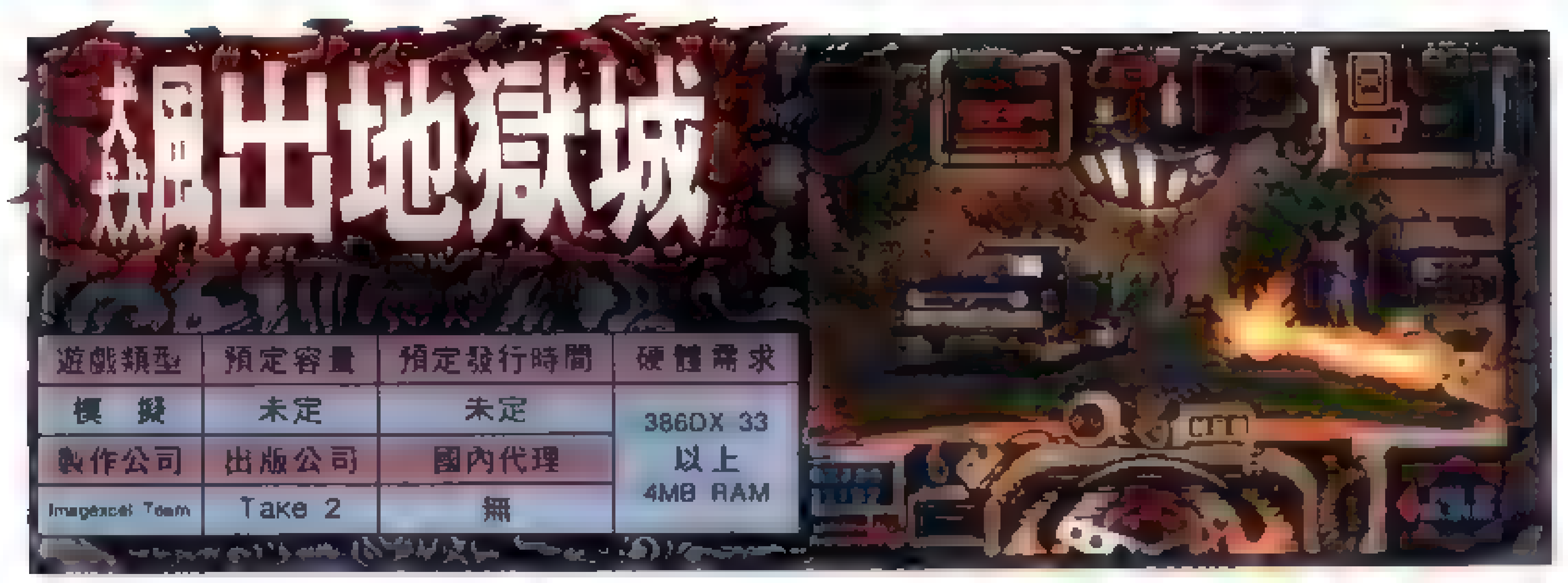
『鋼鐵雄師』的戰車戰是非常精彩的。由於『鋼鐵雄師』的3D技術是承襲自「超級卡曼契」，因此看起來就像是把戰場從空中搬到了地上，不過『鋼鐵雄師』的地形要比『超級卡曼契』來得遼闊多了，足供玩者進行相當程度的移動和部署。雙方戰車和直昇機的圖形表現也都不錯，雖然筆者的感覺是好像比宣傳照片上的粗糙一些，不過經驗豐富的玩者還是能在一千碼內分辨出孰爲M3孰爲BMP 2。攻擊時砲口的閃光和擊中敵車的效果相當的逼真，尤其是砲彈打在地上所揚起的煙塵，令人有如置身在戰場一般。遊戲中不可少的也提供了呼叫砲兵和空中支援的功能，當砲兵進行支援射擊的時候，只見目標點彈如雨下，煙塵漫天，效果一流。而雙方的AH-64阿帕契和Mi-24雌鹿攻擊直昇機也都會應空中支援的呼叫前來赴援，它們的威力都是相當致命的，如果不能用步兵戰鬥車上的地對空飛彈予以擊落的話，就只能用機槍和快砲來拼個死活了。而任務中最刺激的首推夜戰了，雙方在漆黑的夜裡用熱影像夜視裝置（美軍戰車）和星光夜視裝置（蘇聯戰車）進行肉搏戰，由於視界不夠遠，而夜視裝置的影像也不利研判移動物體，有時敵我逼近到極近的距離才開始相互駁火，和一般日間戰鬥大異其趣，絕對值得各位戰車狂一試。

『鋼鐵雄師』的煙霧效果也是一大創新。一般時候玩者可以啓動引擎上的煙霧製造器或是發射砲塔上的煙霧彈（Smoke Generade）來掩護自己，這兩種煙霧的顏色一爲黑色一爲白色，在使用時玩者可以看到相當逼真的煙霧效果。而敵戰車被擊毀之後也並不會就此消失，其殘骸不但會留在原地，而且還會不斷冒出黑煙，因此若您想以敵車殘骸來作爲掩護的話，可能會面對漫天的黑煙而無法看到對面（此時使用夜視系統是個不壞的主意）。貫穿全場的音效也是本遊戲的一大特色，震耳欲聾的發砲聲和爆炸聲大幅提昇遊戲的臨場感，而此起彼落的合成語音更是魄力十足，發現目標時的"Contact！"，鎖定目標時報告目標形式的"T80 Acquired！"或"BMP Acquired！"，以及敵方戰鬥直昇機接近時的"Hind！Hind！"，呼叫砲兵時的"He is Point Out！"……等等，使整個戰鬥充滿了硝煙味。就模擬遊戲的角度來看，或許『鋼鐵雄師』會由於遊戲設計和操作過於簡易而被歸屬於動作射擊遊戲，但無論如何，其精美的圖形和效果的表現是其他遊戲所望塵莫及的，而簡易的操作也使更多玩者能夠享受到本遊戲的樂趣。所以，若您喜歡『超級卡曼契』式的痛快刺激、喜歡在漫天砲火中奮勇前進，那麼請期待『鋼鐵雄師』！



發射煙幕彈後，躲在白色煙霧中伺機攻擊





飆出地獄城

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
模擬	未定	未定	386DX 33 以上 4MB RAM
製作公司	出版公司	國內代理	
Imagexcel Team	Take 2	無	

時間是在西元 2022 年，有「西方之珠」之稱、位於美國東岸的 KEMO 市，是一個經濟高度發展的科技都會，但經濟的發展接踵而至的犯罪問題，像瘟疫一樣地在 KEMO 市蔓延開來。2029年，新上任的 KEMO 市長 Ray Larabie 決定建築高牆來隔離犯罪區，加上海陸交通要道的封鎖，使得隔離區成爲一個毫無律法的囚城，在黑市地盤的搶奪越演越烈導致一場爲期三年的幫派戰爭後，圍牆外的主政者開始採取行動，他們認爲一種能夠消弭人類心中的犯罪思想的新藥—Hydergine 334，是終結犯罪的最佳藥方。

就在 Hydergine 334 加入了隔離區的水源後，不幸的事情發生了！水源中的突變細菌與病毒經過 Hydergine 334 的催化，竟產生了一種全新的神經性病毒，感染後的主要症狀是有嚴重的暴力傾向，有半數的隔離區市民在感染了這種病毒後，開始瘋狂地殘殺其他非感染者。而玩家所扮演的角色，是一個名叫 Drake Edgewater 的計程車司機，爲了逃出這座可怕的地獄城，你必須駕著一輛裝有飛行引擎的舊式計程車，尋找秘道藉以逃出生天。

遊戲的進行方式與一般的賽車模擬遊戲類似，在第一人稱的 3D 視野下，玩家利用鍵盤的方向鍵或搖桿來控制計程車的前進。由於遊戲程式是以保護模式來撰寫，因此 3D 場景的捲動相當順暢，畫面也相當的豐富而華麗，舉凡街頭閃爍的霓虹燈、播映中的電視牆看板、馬路上擁擠的車輛、此起彼落的爆破畫面、喧嘩熱鬧的音效，都能讓你感覺到保護模式的威力。在場景方面，遊戲將 Kemo 市分爲五個部分，包括擁有商店區、馬路寬敞的市中心；河流景觀宏偉、犯罪事件頻傳的公園區；舊市場林立、馬路狹窄曲折的舊市區；擁有美式足球場、發電廠的國民住宅區，以及終年下雨的碼頭區，基本上，五大區域迥異的場景風格將提供玩家們多樣化的視覺享受。

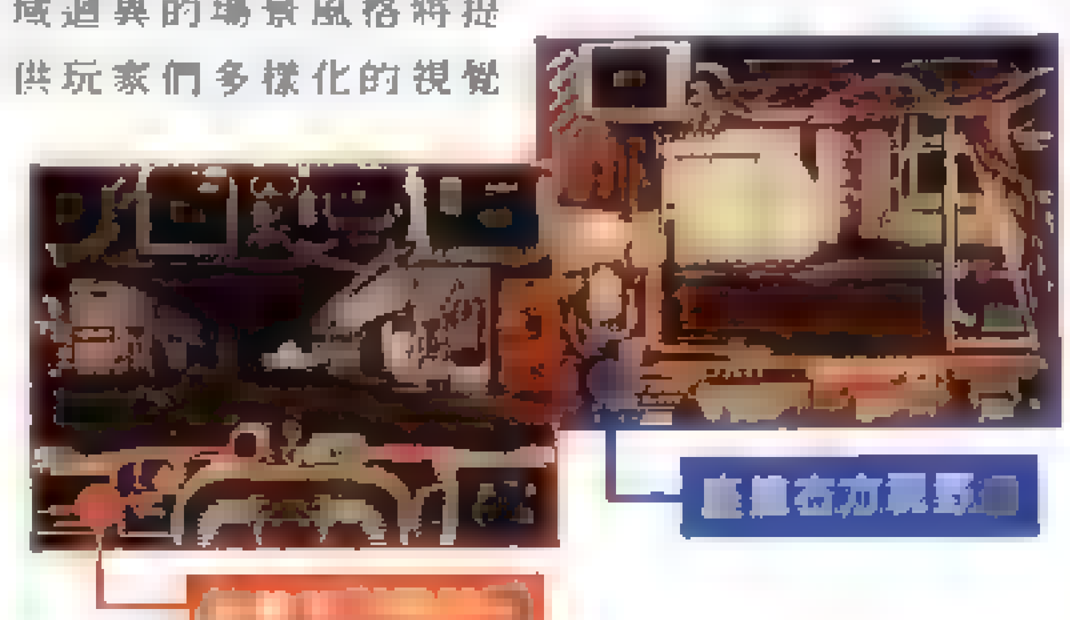
這套由 Imagexcel Team 製作、Take 2 發行的模擬遊戲，血腥場面之多，可說居於此類遊戲之冠，玩家使用暴力的自由度之高，也到了喪心病狂的等級。遊戲中唯一能約束玩家的東西就是金錢，你必須搭載乘客來賺取金錢，藉以擴充武器裝備才能在有如地獄一般的街頭存活下來。整個遊戲的架構與多年以前由 Dynamix 所出版的衝鋒飛車（ Deathtrack ）極爲類似，但在劇情任務的部分加強了不少，對於喜愛血腥暴力、飛車衝撞的玩家來說，本遊戲算是頗爲對味的選擇。



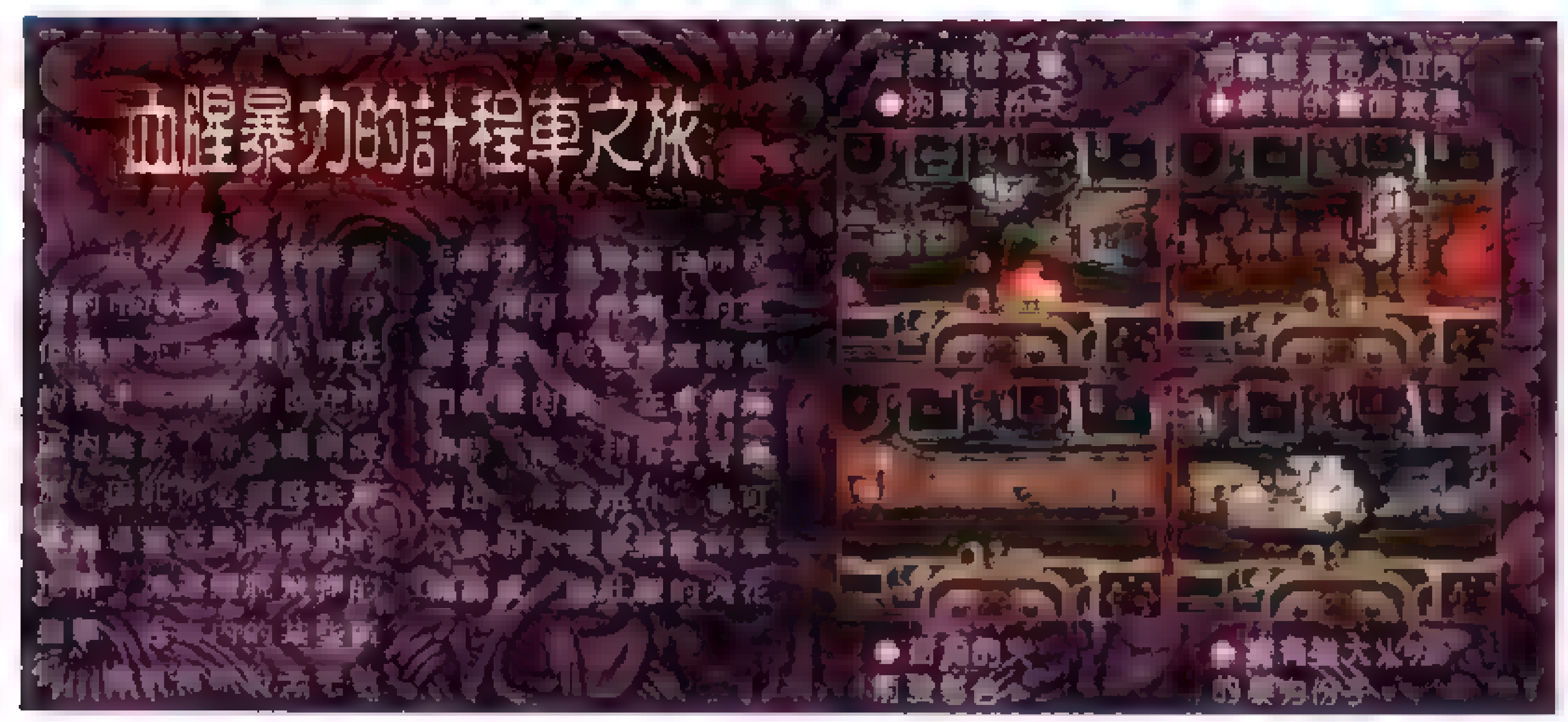
Kemo 市中心全景

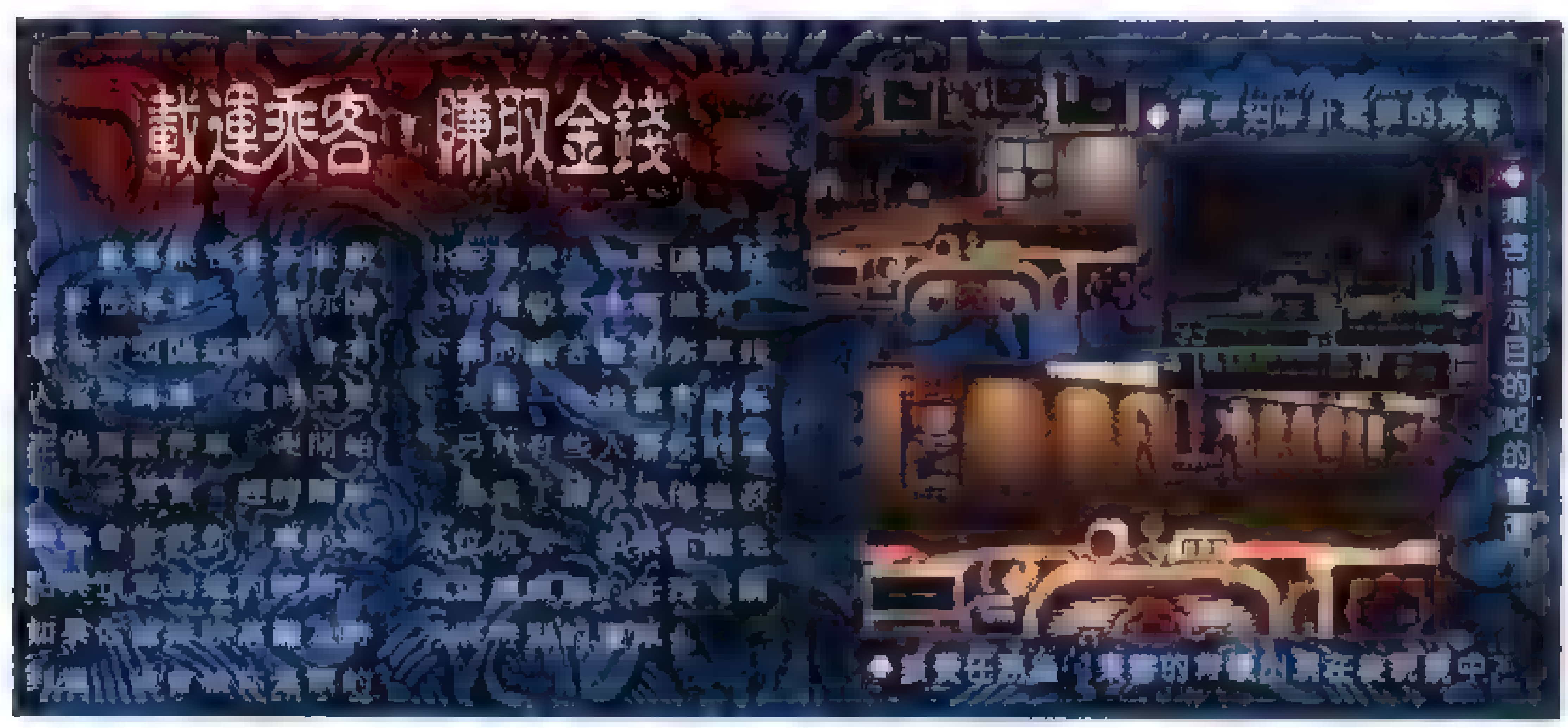


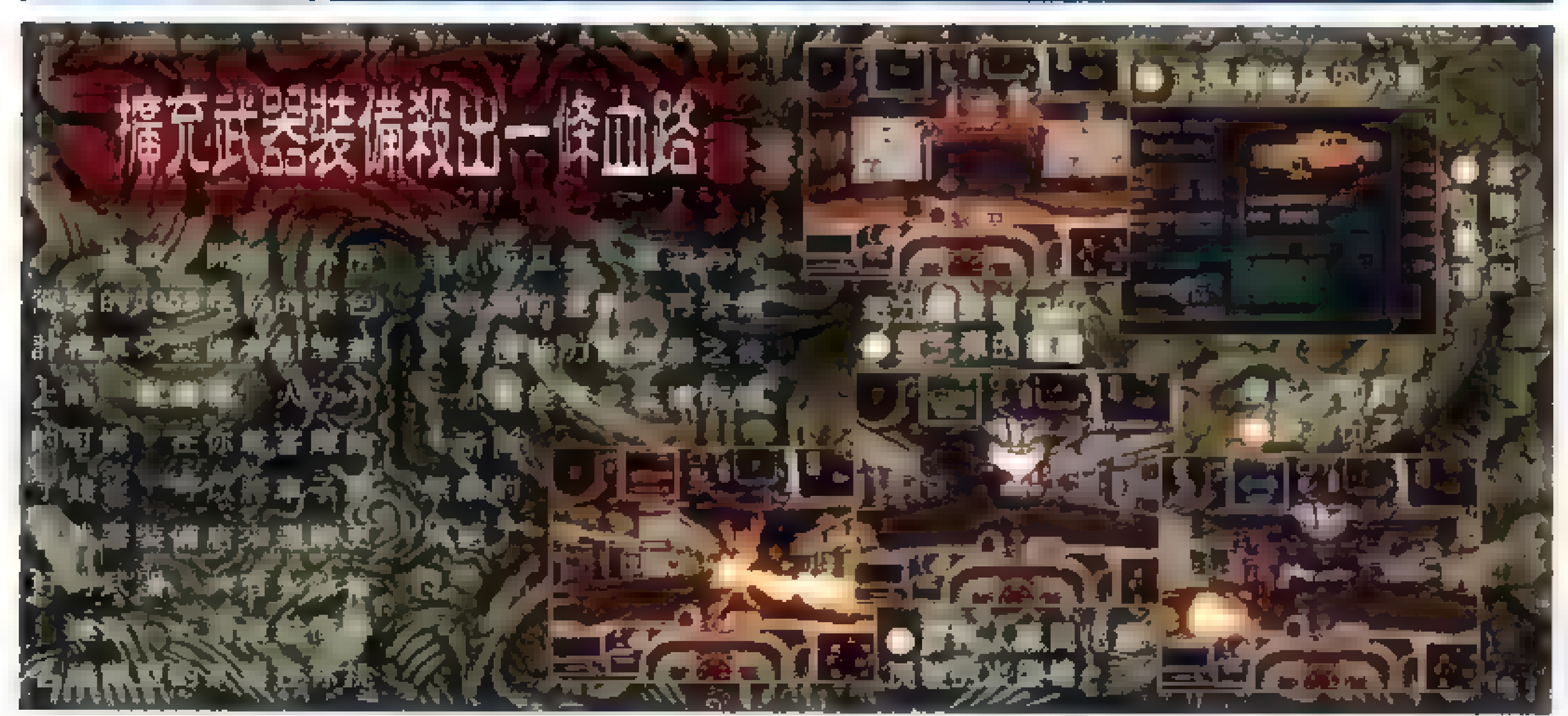
座艙左側視野



座艙右方視野


血腥暴力的計程車之旅

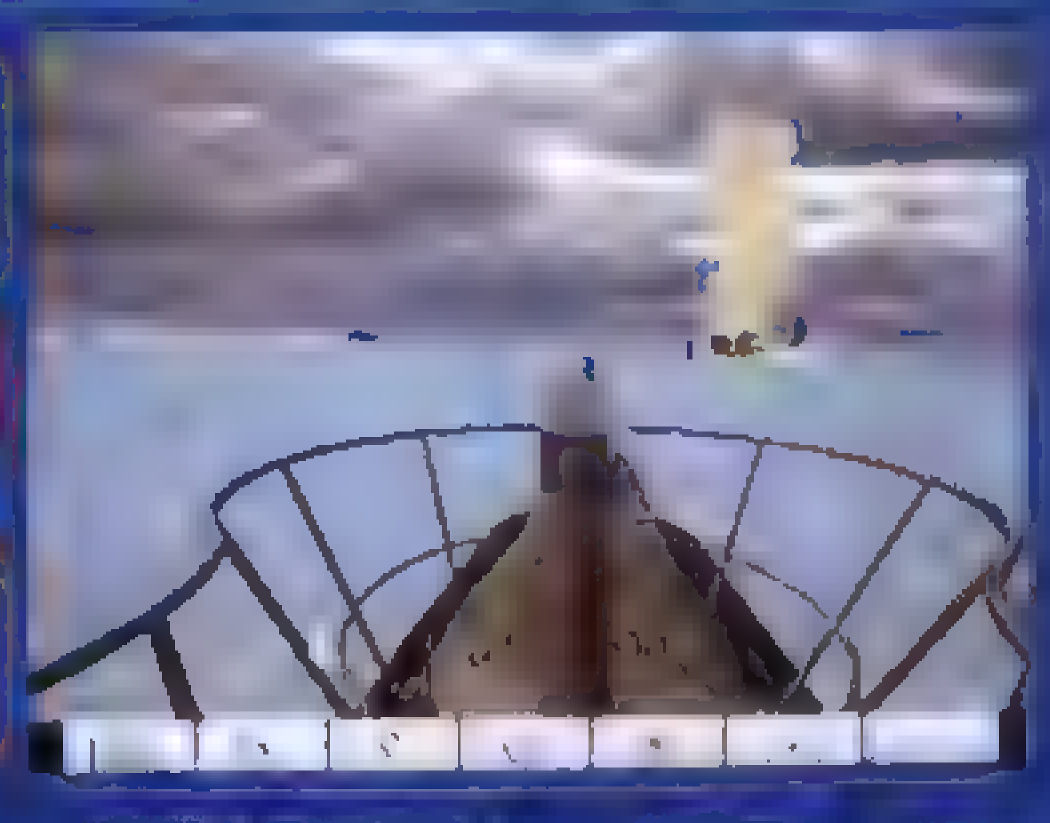

載運乘客、賺取金錢


擴充武器裝備殺出一條血路

大西洋潛戰英雄

ACE OF THE DEEP

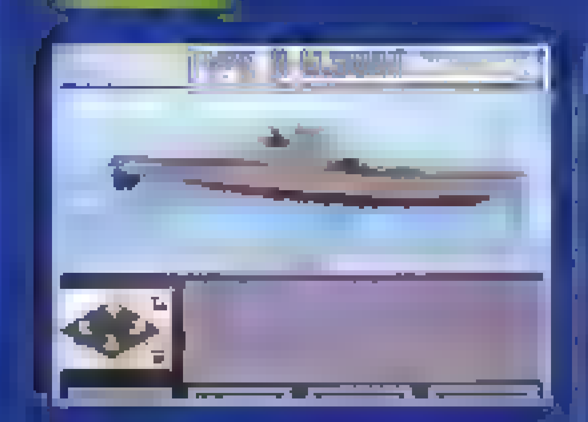
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
模擬	10MB	未定	386DX33 以上 至少 4MB RAM
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
Dynamix	Sierra	軟體世界	



Dynamix [illegible]

[illegible]

A. Type II



艦身長度：44.0 公尺

排水量：水面－314 噸

[illegible]

B. Type VII



[illegible]

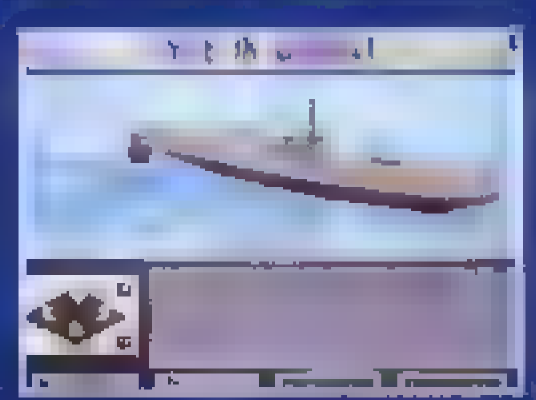
航速：水面－17.0 節

[illegible]



C. Type IX

[illegible]



排水量：水面－1120 噸

[illegible]

深潛深度：150 公尺

[illegible]

控制中心（Control Room）

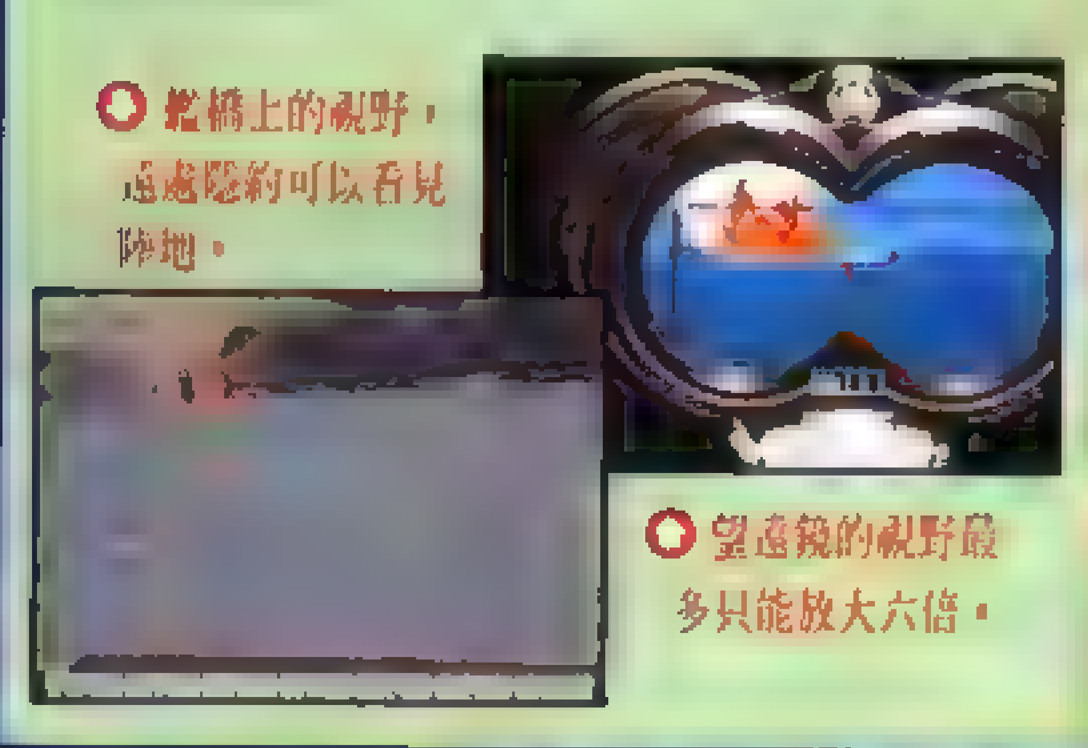
這裡是身為艦長的你坐鎮指揮船員的地方，因此各式的儀表板包括航速表、深度表、潛速表、羅盤等可說一應俱全，隨時提供你潛艦狀況的第一手資訊。與一般模擬遊戲不同的是，本遊戲旨在考驗你的操艦技巧，所以你只需在羅盤上設定好航向，再指定好航速與深度即可，而不必為了控制潛艇的前進而打爛了鍵盤的方向鍵或搖壞了搖桿。透過傳聲筒（Voice Tube）的指令鍵，你還可以直接對各部門的船員下達命令，操艦的方式可說相當的簡便。



控制中心全貌。

艦橋

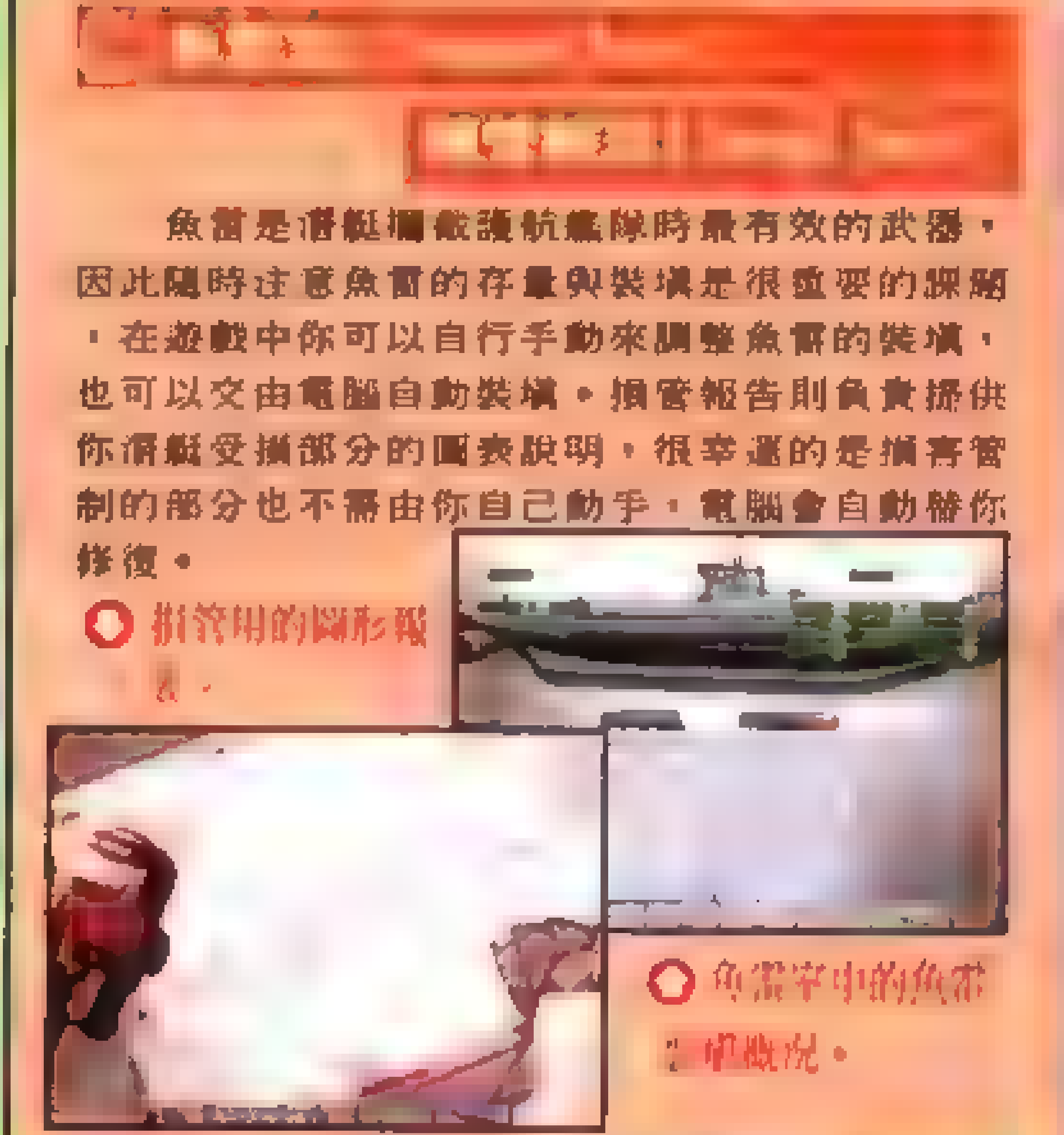
在暗無天日的海裏待久了，難免要到海面上透透氣，當潛艇浮上海面後，你便可以到艦橋上欣賞大西洋上的藍天白雲了，你也可以藉由360度旋轉的視野來觀察海面上的動靜，當在望遠鏡中發現了敵艦時，別忘了趕緊將潛艇開到水面下的安全位置哦！



艦橋上的視野，遠處隱約可以看見陸地。

望遠鏡的視野最多只能放大六倍。

魚雷是潛艇攔截護航艦隊時最有效的武器，因此隨時注意魚雷的存量與裝填是很重要的課題，在遊戲中你可以自行手動來調整魚雷的裝填，也可以交由電腦自動裝填。損管報告則負責提供你潛艇受損部分的圖表說明，很幸運的是損害管制的部分也不需由你自己動手，電腦會自動幫你修復。



損管用的圖形顯示。

魚雷室中的魚雷裝載概況。



使用潛望鏡時可搭配魚雷資料電腦來攻擊商船

深夜中潛艇浮出水面砲擊商船

發射魚雷的一瞬間



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
策略	5MB	未定	286以上 570KB 主記憶體
製作公司	出版公司	國內代理	
Dynamix	Sierra	第三波	

自從文明帝國在美發行迄今，大約已經過了三年的時間，這麼漫長的等待對喜愛Sid Meier作品的玩家而言，可真是難熬啊！不過這一段時間他也不是閒著沒事幹，除了製作電腦巴哈（CPU Bach）外，終於也令人期待已久的殖民帝國（Colonization）給趕了出來；另外，再向各位預報一下，他目前還正在趕製一套美國南北戰爭的遊戲－Sid Meier's Civil War），只要各位讀者密切注意本刊的新GAME俱樂部，應該可以得到最新的消息。

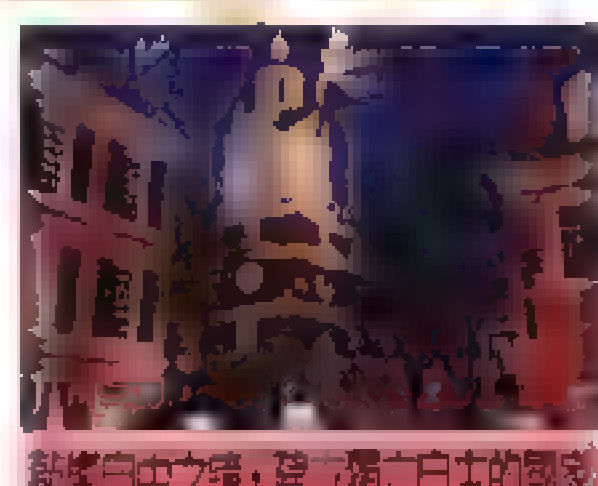
接下來就讓我們來談談今天的主題－殖民帝國。如果把這個遊戲比喻成文明帝國的第二代，相信Sid Meier可能不太高興，因爲這個遊戲花了他不少時間來製作，在畫面及介面方面也都做了更動（不像MicroProse的另一套遊戲－Master of Magic 連畫面跟文明帝國都長的一模一樣）；不過縱使如此，從各方面還是可以看出這個遊戲仍有相當濃厚的「文明味」。底下就讓筆者從各方面爲您深入介紹這個遊戲吧！

老主題新玩法

簽下獨立宣言

殖民帝國的故事背景和許多的遊戲相關，都是設定在十六至十八世紀的「地理大發現」及帝國主義興起的年代。不同的是大部份的遊戲都把內容設定在發現新大陸、建殖民地、大發殖民財等等；而在殖民帝國中，玩家除了要努力賺錢外，更重要的是要鼓吹殖民地的民主思潮，抵抗王室的苛政，進而創建一個獨立的國家。不過由於歐洲各國對各自的殖民地都依賴頗深，沒有人會輕易讓一塊肥肉飛掉的；因此，在發表獨立宣言後，玩家還要抵擋這從歐洲開來的大軍，如果能夠打敗這些帝國的部隊，那麼一個自由民主的新國家就在新大陸產生了！

與帝國部隊進行決戰


敲響自由之鐘，建立獨立自主的國家



四大帝國爭殖民

在一開始的一段饒富冒險風味的動畫後，接下來就頗具文明味的主選單了。一如文明帝國，本遊戲除了提供原有的美洲大陸供玩家探索外，還有隨機製造的地圖供你選擇；最重要的是「訂做一個世界」這個受歡迎的選項也依然存在。在難度方面，本遊戲提供從最簡單的「探險家」到最難的「總督」五種難度；可選擇的國家則有第一次帝國主義時代的強國—荷蘭、西班牙，及第二次帝國主義時期的強國—英國、法國。這四大帝國各有其時代背景和特色，以下就為您作一番介紹。





英國在這個擴張的時期剛好遇上了宗教的鬥爭期。不斷的宗教戰爭使得英國政府沒有能力要求殖民地的人民也信奉國教；因此，殖民地對許多清教徒而言，是個宗教信仰自由的天堂。由於衝突導致了大量的宗教移民湧向英屬殖民地，所以扮演英國的玩家只需要2/3的「十字架」就能產生新的移民。（十字架的功用稍後再述，不過絕對不是拿來對付吸血鬼的）



大批帝國人民在碼頭等待移民。





新大陸的新進者。

法國在加拿大建立了她在美洲的殖民地。惡劣的北方型氣候為他們提供了許多毛皮交易的機會，也使他們與五大湖區的印地安人建立了良好的夥伴關係。大部分的法國移民都能與原住民和睦相處，並從他們身上賺取大量的利潤，不過這種行為偶爾會引起軍事的衝突。由於法國與原住民的關係良好，所以印度安人對扮演法國的玩家的敵意，只有其他歐洲國家的一半。



[illegible]

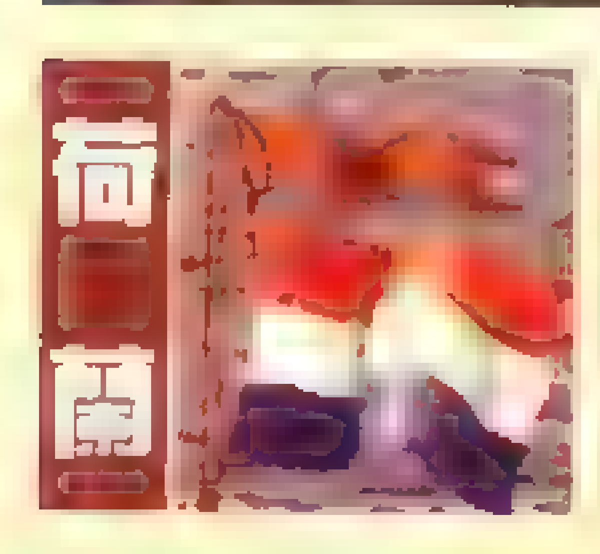




在1492年哥倫布發現新大陸的同時，西班牙也剛結束其在伊比利半島與回教徒的漫長戰爭。這場勝利為他們帶來了大量的軍隊，而且也開啟了以武力向異教徒傳播基督教的途徑。由於新大陸的原住民提供了一個大好的機會，所以西班牙侵入美洲的第一個世紀充分地征服、掠奪並破壞當地原有的文明，使得阿茲特克帝國也臣服其下。扮演西班牙的玩家在攻擊印第安部落時將增加50%的攻擊力。



被西班牙滅亡的阿茲克特與印加帝國



這個國家自從自西班牙獨立出來後，便在北海與波羅的海擁有龐大的商業及漁業船隊。由於他們的貿易路線深入遠東及新大陸，所以他們控制殖民地的方法並不同於其他的歐洲國家，而是採用商品來控制。因為荷蘭擁有強勢的經濟力量，所以扮演荷蘭的玩家在阿姆斯特丹的商品價格將會相當穩定，在崩盤時而且也會很快地回穩。



殖民地各種商品數量一覽表。

新舊並存的遊戲架構

殖民帝國最大的特點，就是加入類似工人物語（Serf City）的「分工」及「食物鏈」的系統。由於遊戲中有十餘種專業用的建築物，再加一些不需要使用建築物的職業（如農夫），所以大約有二十餘種的職業。雖然不同職業的人可以相互跨行，但是工作成果可能只有專業人士的1/2。由於每個殖民地都只能利用其四週各一格的土地（連殖民地本身共只有九個方格可以利用），所以遊戲中也加入了替建築物「升級」的設計，以免生產某些產品要花非常離譜的時間。對了，有一種特殊的建築物要向各位介紹一下—學校。學校可分為中學、學院、大學三種，愈高級的學校所能教育的層次就愈高。由於我們很難每次都招募到所需職業的移民，而此時學校就提供了大量訓練所需人才的捷徑。

二十五位議會代表齊聚議堂

百科全書介紹各種建築物

文明帝國中的四大要素是糧食、資源、金錢和燈泡；殖民帝國也是採用同樣的架構，不過以工具和鐵鎚取代了資源，以代表民主思想的「自由之鐘」和代表宗教思想的「十字架」取代了代表研究的「燈泡」，這項改變使得以往的科技研發系統不復存在。取而代之的「自由之鐘」代表殖民地的民主發展，當其累積到一定的程度後，就可將一位殖民地代表送入議會；「十字架」累積到一定的程度後，則能吸引一名移民前往新大陸落地生根。殖民地的代表有25人，個個都是大有來頭的人物，如經濟學之父亞當斯密、美國國父喬治華盛頓，及麥哲倫、富蘭克林等人。這些代表進入議會後，將可為你帶來不少好處。

不大的歡喜，不小的失望



設定貿易路線可讓貨車自動裝卸貨物

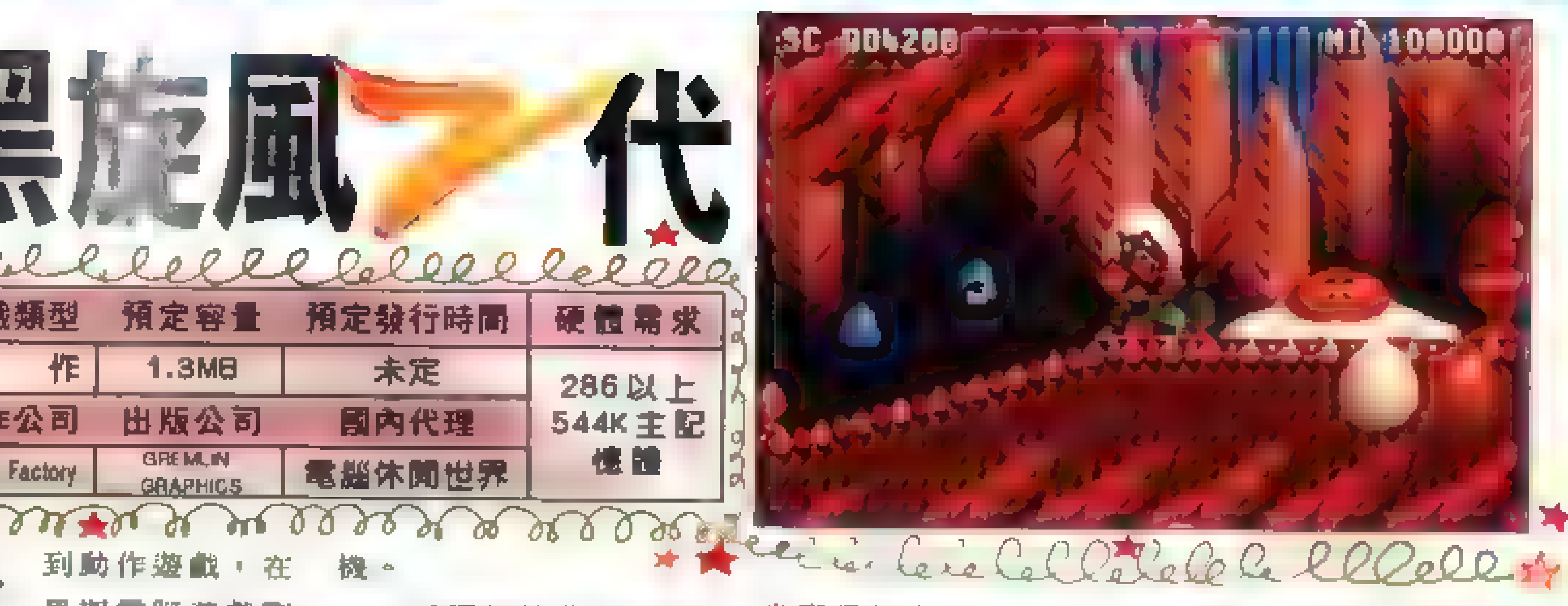
兩種不同等級的結局評價

遊戲結束後的成績一覽表

雖然在此只為殖民帝國做介紹，而不是評論，但是筆者卻忍不住要談談玩過以後的心得。雖然殖民帝國的回合數不比文明帝國多，但是因為介面比較不良且AI有某種程度的缺陷，所以進行的時間相當冗長；只要玩家的殖民城市一多，所要花費的時間就有如「等比級數」一般地增加。筆者在與李主編討論後，都認為這個遊戲在「貿易路線」及「Go To」方面的AI有些缺失。這個缺陷使得原本用來幫助玩家節省時間的美意消失殆盡。另外，根據本刊另一位特約作家Lord Jean以秘技測試的結果，發現本遊戲有嚴重的作弊情形。

或許是因為筆者對這個遊戲的期望太高了，所以才會有「未如預期」的感覺。如果以平常心來看它，不要把它當成Sid Meier的年度大作，那麼殖民帝國仍然是一個值得一玩的策略遊戲。

黑旋風2代



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
動作	1.3MB	未定	286以上 544K主記憶體
製作公司	出版公司	國內代理	
Warp Factory	GREMLIN GRAPHICS	電腦休閒世界	

提到動作遊戲，在早期電腦遊戲剛盛行時，曾經扮演著主流遊戲的角色，但曾幾何時，卻淪爲所謂的票房毒藥，探究其原因，除了動作遊戲難以跳脫其固有窠臼外，玩家追求更豐富的遊戲內涵也是主因。但近來，由於電腦備配的日益強大，使遊戲的聲光效果並不遜於大型電玩，加上採用個性化角色包裝的製作行銷策略，使得動作遊戲的發展再現一線生機。

所謂個性化角色的包裝，最成功的例子是SEGA 公司的光速小子（SONIC BOY），由於造型可愛，再被賦予極具速度感的個性化特質，加上 SEGA 公司強力的促銷手法，使得光速小子成爲極受歡迎的動作戲性。在電腦遊戲的領域裡，也不乏這種案例，如EPIC公司所塑造的光速兔崽子，或是GREMLIN公司搞痞風格的黑旋風，都是玩家相當喜愛的角色。

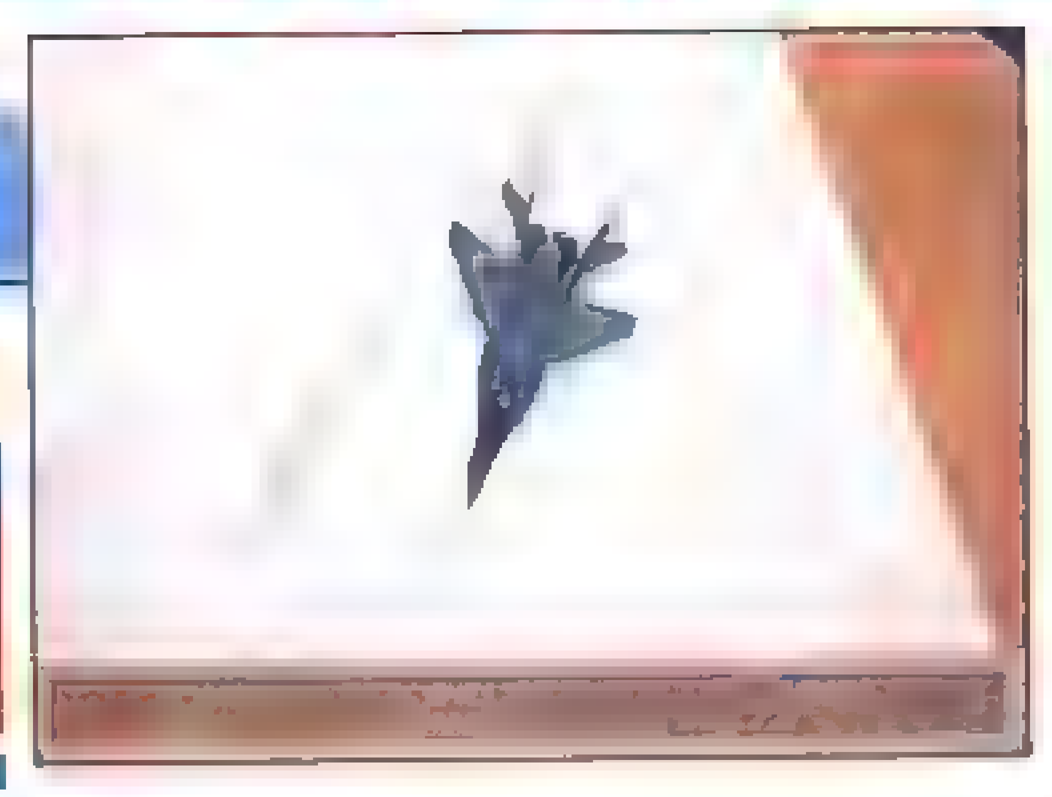
說到黑旋風，相信大家還記得這位來自N次元時空的超級忍者，上一回它經歷了無數次奇異的超現實戰鬥，終於回到了溫暖的家鄉。兩年後，在備妥壓箱的寶貝後，黑旋風又帶著「妹妹」再次投入異次元的戰爭，身手還是一樣乾淨俐落，場景依舊可愛動人。

除了女主角的加入外，黑旋風二代最大的改變，就是加入背景畫面與雙層捲動效果，使得遊戲畫面看起來熱鬧了許多，在程式碼上也作了若干程度的改進，流暢度也因而加快不少，另外在配色色盤的運用上也更爲自然，一改上一代被人評爲EGA水準的印象。總之，黑旋風二代算是一套相當可口的動作小品，對於早已認識黑旋風的玩家們，不妨再來與老朋友敘敘舊哦！

黑旋風的壓箱忍者法

米格29支點戰鬥機

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
模　擬	7MB	12月上旬(USA)	286以上 1MB RAM
製作公司	**出版公司**	**國內代理**	
Spectrum Holobyte	Spectrum Holobyte	第三波	



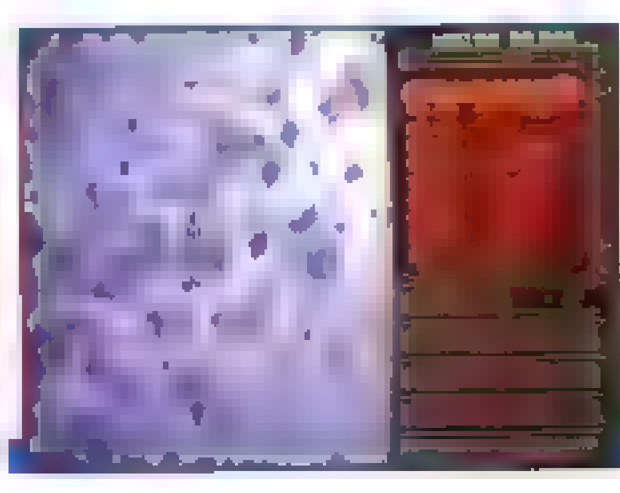
Frontal Aviation，是蘇聯空軍的一個分支，只有最優秀的戰機及飛行員才會被指派到這個單位。在這個中隊裏，你將駕駛到全世界最好的戰機，與它一同併肩作戰；它就是MiG-29，北約組織稱之為「支點式」（Fulcrum），也有人稱它為「the 29th」。MiG-29是米高揚－格魯維奇設計局所生產的飛機中，最為敏捷的一種戰機，相信你也會被它的魅力所吸引。

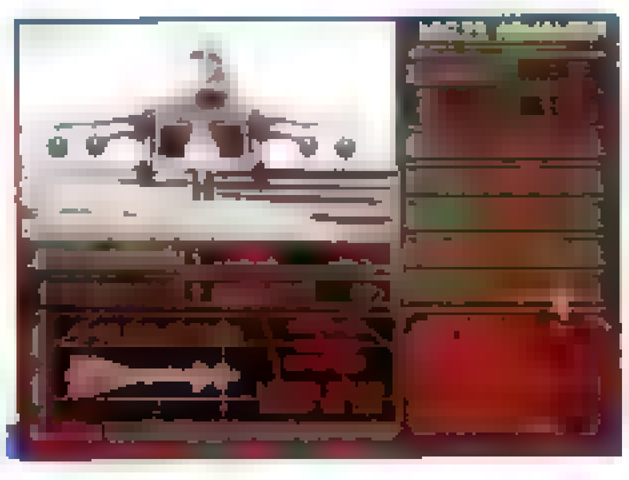
這套Mig 29的遊戲，是所有同系列飛行模擬遊戲中，最耗費心血，最真實的一套。它的座艙儀表、電子設備以及武器系統，都與真實的米格機駕駛員所用的完全相同。此外，本遊戲的內容完全是真材實料，其飛行百科說明書的內容包括流體力學原理，飛行術語百科、空戰求生技巧、世界戰略情勢評析和詳盡的參考書目等等。由於手冊厚達400多頁，竟連包裝盒都放不進去，只能放到包裝盒的外面，再用熱縮膜包起來，這對發行公司而言實在是史無前例的創舉。

遊戲的主要特色，包括了「紅旗」演習，這是一個在內華達州奈利斯（Nellis）空軍基地所進行的飛行員訓練課程。此外，遊戲中也提供內部攝影機及ACMI的功能，讓你可以研究任務執行過程的影帶。當你以選擇「立即行動」（Instant Action）的模式時，便可以開始進行纏鬥技巧的訓練。當你擬定好一連串的軍事策略後，便可以編組中隊的駕駛員，並籌劃飛行路線。如果你想要以朋友做為隊員或敵人，可以將彼此的電腦用網路連線起來，進行Head-to-Head的模式。

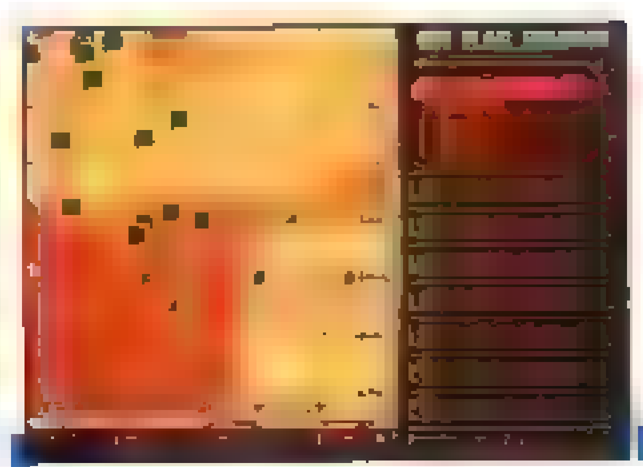
據了解，本遊戲是採限量發行的方式發售，換句話說，如果玩家不趕快購買，很快就會絕版了。如果你是模擬飛行遊戲的愛好者，腳步得快一點喔！

高性能戰機再次出擊！


隊員編組

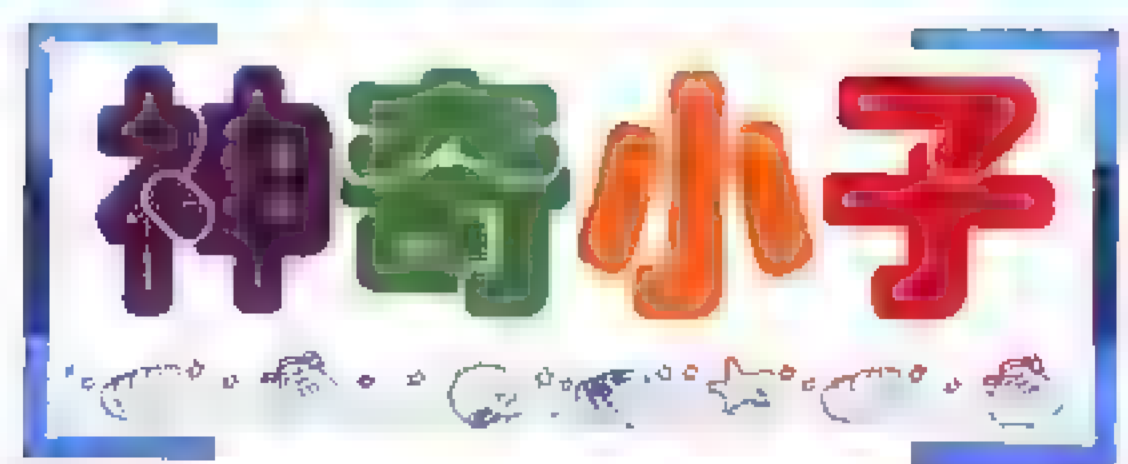

武器掛載


尾追視野

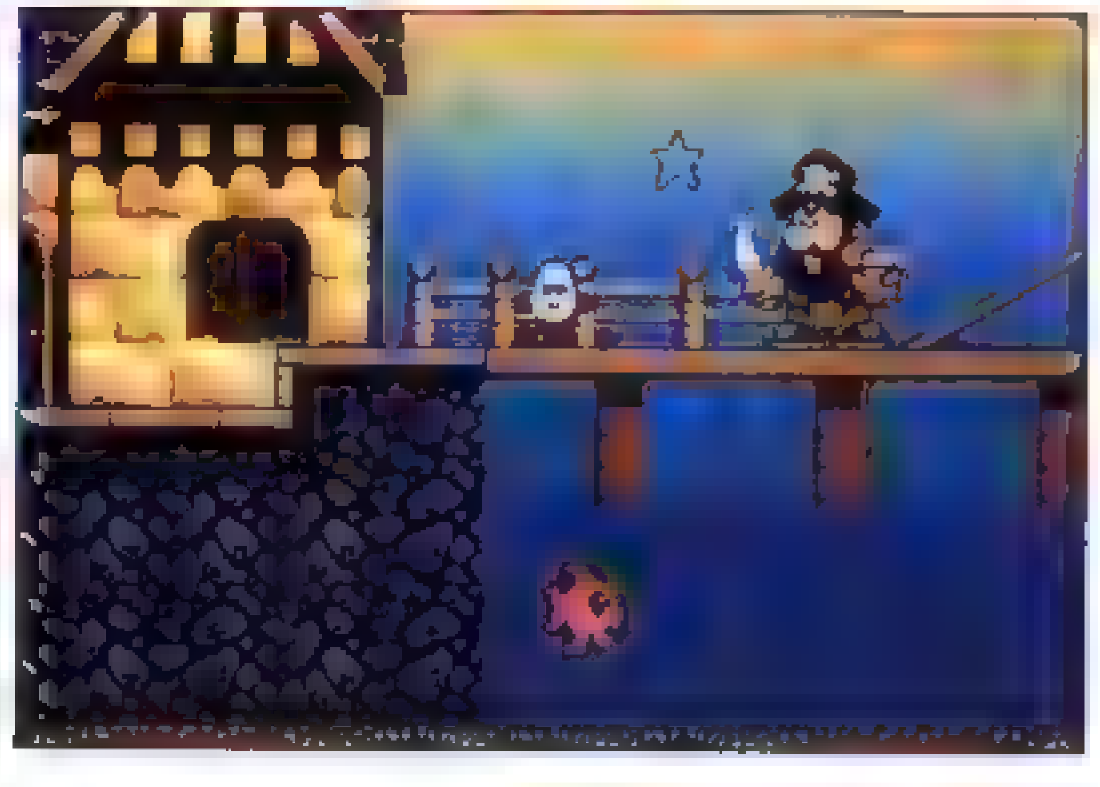

設定航線


座艙視野


側面視野



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
動　作	1.13 MB	未　定	VGA 286 以上
製作公司	出版公司	國內代理	
CODEMASTERS	未　定	未　定	



迪西（Dizzy）和黛絲（Daisy）原本過著幸福快樂的日子，然而在某天深夜，邪惡巫師撒克（Zaks）把黛絲擄走了。迪西在傷心之餘，毅然挑起解救黛絲的重責大任，離開平靜的樹屋村（Tree-house Village），前往外面險惡世界挑戰邪惡巫師。

故事情節雖然是通俗的英雄救美，但整個遊戲在只有1MB硬碟容量的情況下，卻有著不凡的表現。遊戲的主角，是一顆可愛的蛋蛋，長了手腳和眼睛。有趣的是，主角的行動全部是以翻筋斗來表現，如果讓主角停在原地太久，主角竟會自動往左方翻滾，充分表現了主角救美心急的心情。

遊戲的畫面不是用炫麗的高亮度顏色構成，但是物品描繪鉅細靡遺，景物疏落有致，在樸拙之中仍顯出美工的用心和功力。音樂和音效都有不錯的表現，在不同的場景，會依照情境變換不同的背景音樂。

整個遊戲並非像其他大部份的動作遊戲用"以暴制暴"的理念來設計，因此主角根本沒有機會拿取或使用任何類型的武器，遇到了敵人，只能夠用空翻的方式來巧妙避過。"人海戰術"的情況在本遊戲亦不復得見，也就是說敵人的數目並不多，還算合理。

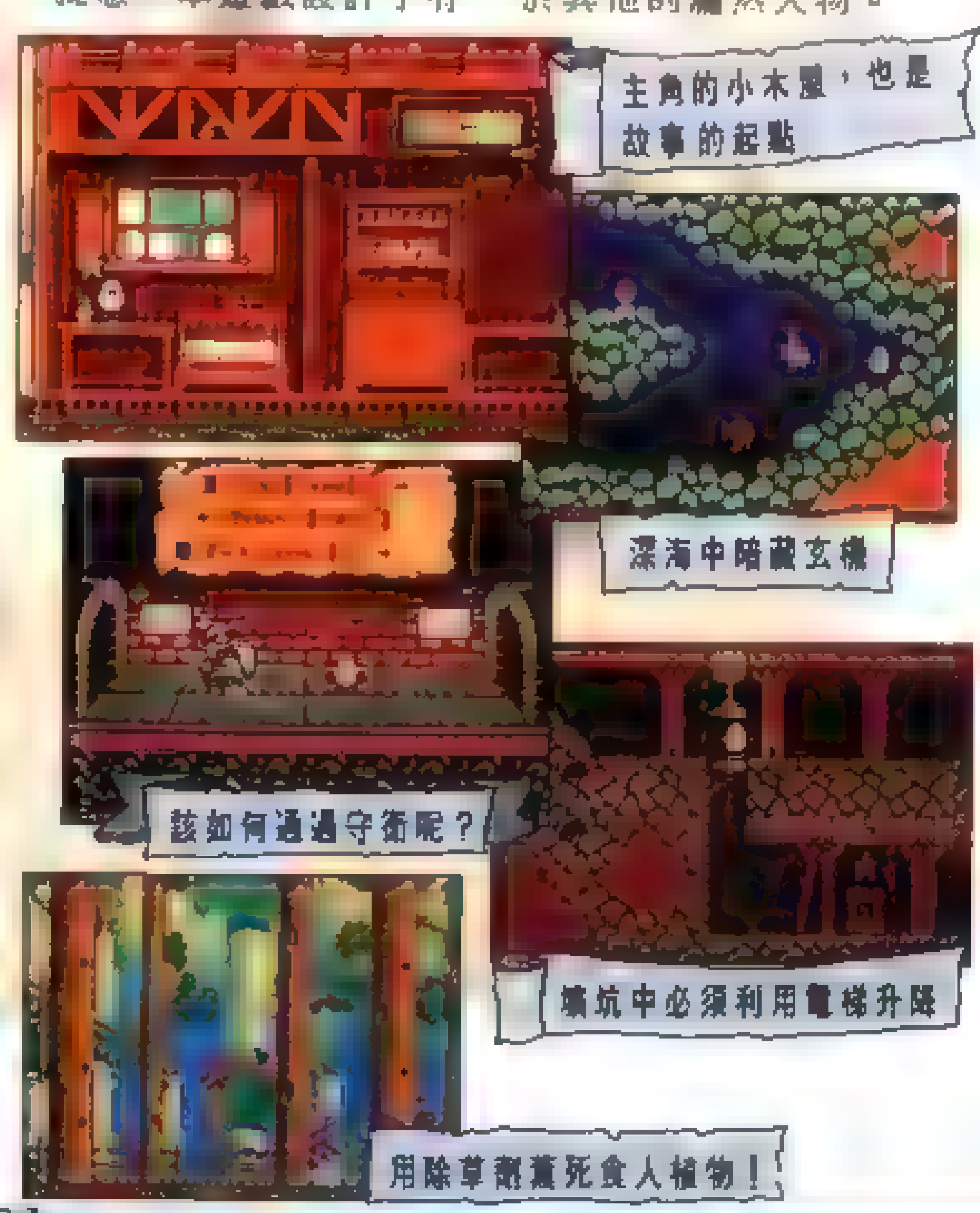
最大的特色，在於本遊戲融合了冒險遊戲中拾取物品／使用物品的解謎趣味。遊戲進行過程中，可以撿取到各式鑰匙，火腿，殺蟲劑、斧頭、鏟子、十字鎬等物品，在某些特定場合，必須使用正確物品才能突破障礙，往前推進。有些地點，如食人草、大犀牛等怪物把守地點，如果不使用物品，絕不可能通過。

當主角拾取到物品時，會切換（可選擇自動或手動方式）到說明畫面，可以看到物品的特寫圖形和功能說明，有助於玩家思考出正確的解謎地點和方式。

另一個特色在於本遊戲的場景相當富有變化，有森林，草原、礦坑、深海、湖泊、城堡……等，每個不同的場景又有相當的面積，因此在探索過程中，充滿了許多不同的新鮮感與趣味性。在某些場景，甚至會出現拼圖等加分關卡，讓玩家考驗一下智力和反應。

或許考慮到除了最後的大目標外，要給玩家有逐步接近目標的成就感，本遊戲設計了有百五十個星星，當玩家每吃到一個星星後，會立刻顯示目前尚餘多少星星。當星星數目漸漸減少時，也表示你逐步接近最後目標了。

好遊戲一定是要吃硬碟容量的大怪獸嗎？本遊戲再度向玩家證明，用心的設計與推陳出新的創意，即使沒有驚人的容量，帶給玩家的趣味性與娛樂性絕不亞於其他的龐然大物。


主角的小木屋，也是故事的起點

深海中暗藏玄機

該如何通過守衛呢？

礦坑中必須利用電梯升降

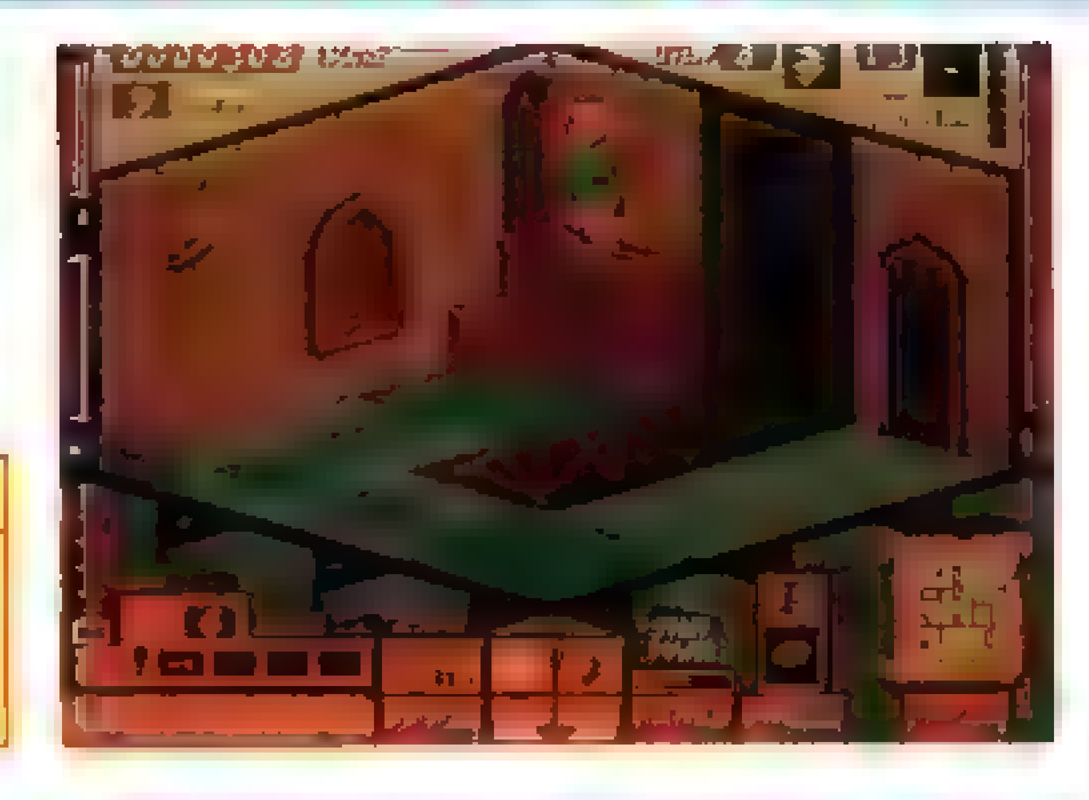
用除草劑薰死食人植物！



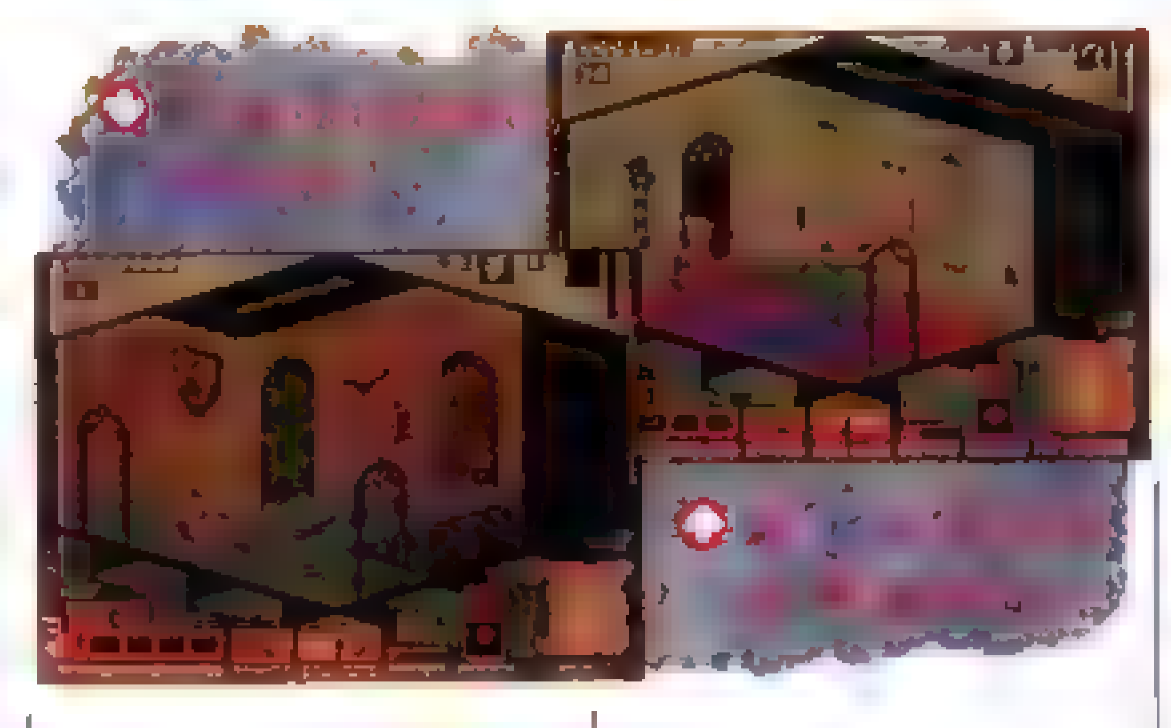
驚魂塔

Mystic Towers

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
動　作	未　定	11月中旬	286主機 500K RAM
製作公司	出版公司	國內代理	
Animation FX	Apogee Software	軟體世界	



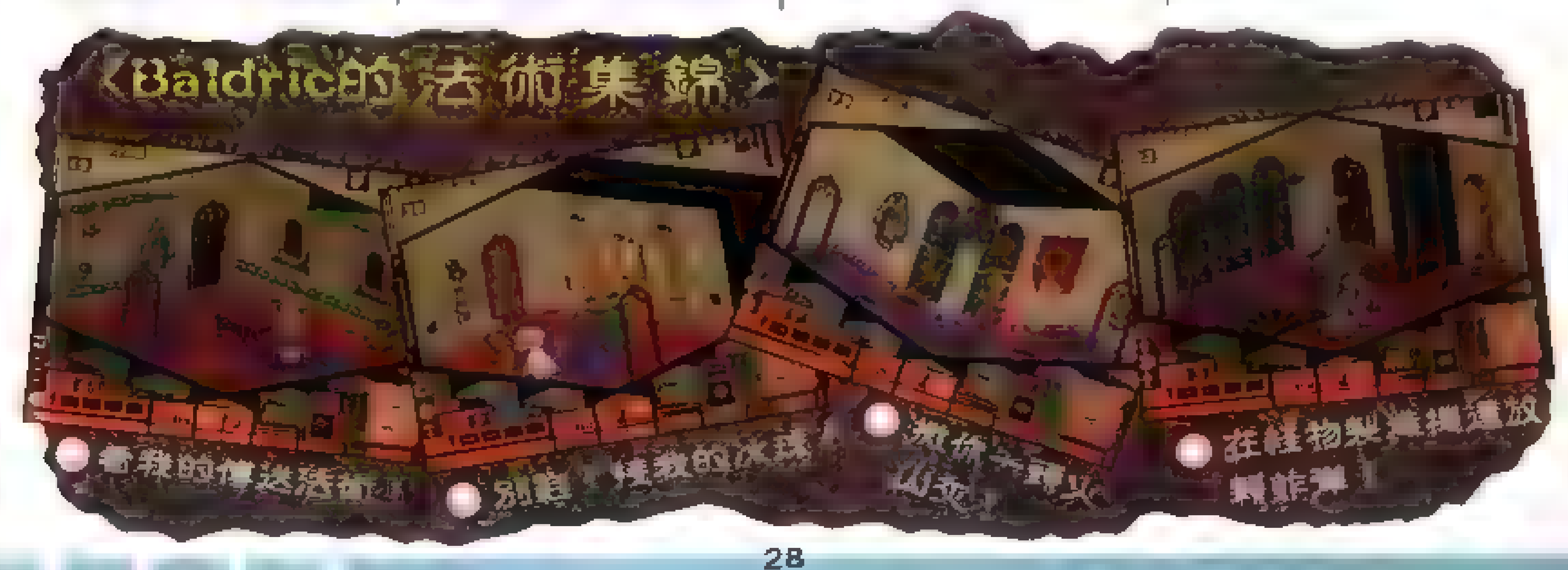
Baron Baldric是RIMM村的村長，一日，有一群落難的村民前來拜見Baldric，並遞交一份抗議書。原來Baldric的邪惡老祖宗Lazarus多年前在村落中建造了幾座驚魂塔。塔內的怪物害賓嚇人，驚動了不少過往的村人。爲了永除後患，村民發表共同聲明要求Baldric解決塔內的怪物，讓村人回復以往平靜的生活。於是，在疏通了一身老骨頭後，Baldric，這名有點可愛的老者，便前往驚魂塔一探究竟。



散落在Rimm村中的驚魂塔是一座座的3D冒險解謎世界，所謂的3D，並不是目前最流行的DOOM式第一人稱視野3D，而是老式的斜向立體式的3D，玩家必須在一個個的立體場景中，控制Baldric的一舉一動，來解開驚魂塔之謎。整個操作方式相當簡便，玩家只需利用上、下、左、右方向鍵、跳躍鍵、動作鍵、法術選擇鍵等七個按鍵，便能讓Baldric自在的在複雜的立體環境中冒險。

遊戲中，Baldric必須利用家傳的魔法杖來對抗四處橫行的怪物，除了擁有源源不絕的法力，Baldric必須在驚魂塔內拾取各種魔法藥劑來獲得更多的法術，法術共有十種，包括攻擊系的冰、火球、閃電術等五種，及輔助過關包括治療、傳送、飄浮、炸彈術在內的另五種法術。在攻略的過程中，玩家必須操縱Baldric消滅所有的怪物，用炸彈術破壞塔內的怪物製造機，最後再收集鑰匙從容地踏出驚魂塔的大門。

本遊戲共有六座驚魂塔供玩家探索，每座塔又分爲新手與法師兩種等級，玩家必須挑戰新手級成功後，才能進入擁有更強的怪物，更多的暗門，更複雜的迷宮的法師級塔一探究竟。另外值得一提的是，本遊戲的設定考慮到了真實因素，因此玩家必須不時的找尋食物與水源讓Baldric吃飽喝足，才有命繼續冒險下去哦！



跳跳魔法師



遊戲類型	預定售價	預定發行時間	建議需求
動作	未定	11月中旬	386DX-33以上 4MB RAM
製作公司	發行公司	國內代理	
Moonlite Software	Apogee Software	軟體世界	

在很久很久以前，傳說中的Lattice大陸是一個由魔法師議會所統治的王國，因此晉身爲魔法師議會的一員是極大的榮譽。Hocus Pocus就是一個夢想成爲魔法師議會會員的小魔法師，身爲一個初學者，Hocus不免專注於成名而忽略了魔法的本質，爲此Hocus的師父Terexin大法師决定安排一連串危險的任務，來考驗他學習魔法的決心。在告別了父母親之後，Hocus就此踏上征討邪惡魔法師Trolodon的冒險旅途。

除了擁有上述如此傳統的劇情設定外，本遊戲可說是一套瑪利歐式的動作遊戲，玩家所操縱的小魔法師Hocus，大部份的時間總是忙著由這個平台跳到另一個，而許多平台間距離與高度的安排對玩家們來說，可說是一種反射神經的考驗。在遊戲的過程中，小Hocus必須尋找散落在場景間的魔法水晶，藉以突破層層的小關卡，最後再面對各關大魔王的挑戰。在收集魔法水晶的路途中，會有不少小怪物擋住Hocus的去路，還好小Hocus在魔法學校所學到的小閃電術，威力還足以幫他闢開一條血路。另外，有些水晶得扳動一些開關才能取得，這種排列組合的考驗也得花掉玩家一些時間來傷腦筋。

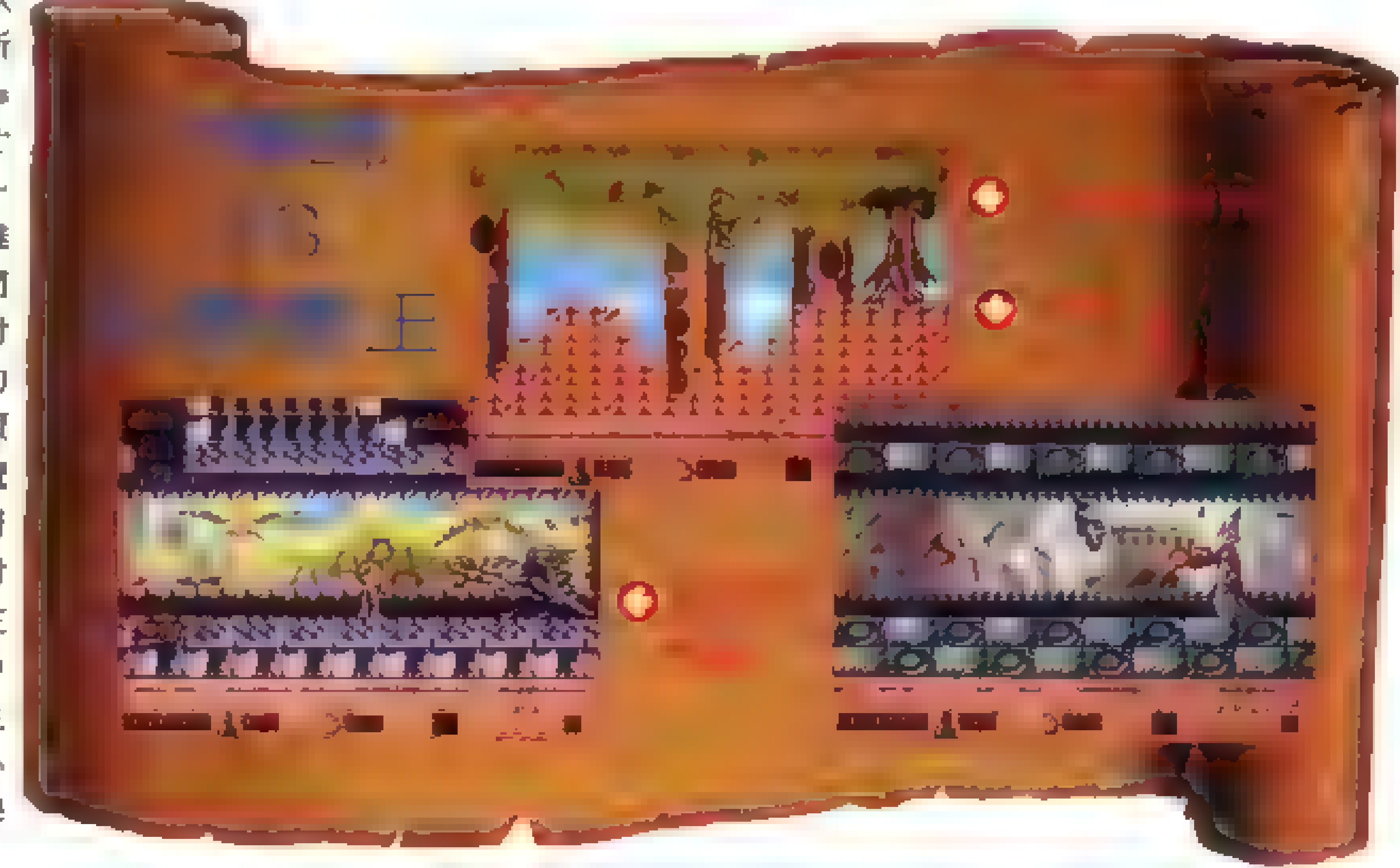
雖然學藝不精的Hocus在學校中只學會了小閃電術，但在遊戲中還會有不少輔助物品來幫助他過關，諸如能夠使閃電術連發的快速藥劑、補血用的治療藥水、使Hocus跳的更高的跳躍藥劑等等，當然最主要的是開啓秘道的鑰匙，沒有它Hocus便找不到足部過關的魔法水晶。

本遊戲共有四個大關卡供玩家闖蕩，每個大關又分爲數個小關，所有的小關計有三十六個之多。遊戲的畫面捲動還算流暢，大部分的關卡都有用到雙重捲軸的技巧，加上背景圖形還算不錯，整個畫面的表現還算令人滿意。操作的方式也相當簡便，還允許玩家們自行定義按鍵，在難度上還有三種等級供玩家選擇。雖然整個遊戲的難度並不高，但能否能讓Hocus擊敗Trolodon而成爲魔法議會的一員，並娶得如花似玉的美嬌娘，就看你的了！



Hocus施展閃電術射擊敵人。

排列開關組合以獲得水晶。





遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
策　略	未　定	84年1月底	未　定
製作公司	出版公司	預定售價	
軟體世界	軟體世界	未　定	

在亞洲的PC GAME中，「三國」是一個不朽的熱門題材。歷來台灣和日本取材三國人事的遊戲軟體，大致有戰略、冒險、RPG、智育種種類型，各具特色，也分別吸引不少擁護者，著迷於這個豪傑備出的多變時代中，致使三國遊戲隱然成爲不敗之身。

雖然萬變不離其宗，都是曹操鬥劉備，諸葛亮會周瑜這麼一回事，但在熱愛市場的玩家心目中，因爲戰略型態最能親體動盪分裂時代中群雄逐鹿的激烈盛況，所以最得人心。因此，在三國遊戲中，戰略類始終具有正統地位。

細膩不錯的劇情動畫……





寫實的3D STUDIO劇情……





【大GAME重現江湖　市場風起雲湧】

民國八十年，『軟體世界』推出由陳則孝編寫、第一套國人自製的三國戰略遊戲--三國演義，在習慣日製同類產品的玩家中引爆極大震撼：「啊！原來國人的創作品質毫不遜於日製的呢！」

但是隨著口碑的建立、銷售的肯定，三國演義製作群也責無旁貸地接受下一項挑戰：「如何精益求精，以回饋支持者的熱愛？」對於此，製作群抱定寧缺勿濫的決心，以充分的時間持續研究其他相繼面世的三國遊戲，希望找出本身改進突破的重點。經過三年的沉潛，結合更多人的智慧和經驗，他們領悟到：眞正的中國戰略遊戲，必須具備中國兵法的精華。

【文臣武將齊登場　攻城掠地在今朝】

「三國演義」眞的製作理想，在「求全袖鬪」。也就是它除了更強化同類戰略遊戲呈現的特色外，還在設陣施計上展露中華民族的智慧。想想：七個時代劇本；出場文臣武將八百







【熟讀六韜三略 勝過百萬雄兵】

何謂中國兵法的精髓？簡單說就是陣法和謀略。用得巧妙，「運籌於帷幄之間，決勝於千里之外」，「談笑間，強虜灰飛煙滅」。一位卓越的將帥，要能以寡擊眾、能誘敵人為我所用、能不戰而屈人之兵，這些都離不開佈陣和用計。既然戰略遊戲之目的在讓玩家享受揉合「智」與「力」領軍求勝的成就感，豐富的陣法和謀略當然是絕對條件。此所以人物是戰略遊戲的血肉，陣法和謀略則是戰略遊戲的靈魂。

可惜的是，觀察已面世的同類型遊戲中，在此方面卻不無遺憾。或許其中有民族觀點殊異及文化隔閡的因素吧！因此陳則孝與製作群決定化理想為實際行動，全力投入催生「三國演義」Ⅱ。在廣羅資料並嚴謹考據下，動員空前的人力，逐步構築出一個供玩家盡性發揮自身君王潛力的豐富世界。



餘名，且各有二十餘項個人屬性，並可藉作戰升等；十餘種中國名陣；近五十種外交與軍事謀略……再加上完備的指令群，聰明的AI，在四十餘座城池及山林沼澤間開打的大小攻防戰，真正是戰略遊戲迷的重大考驗。

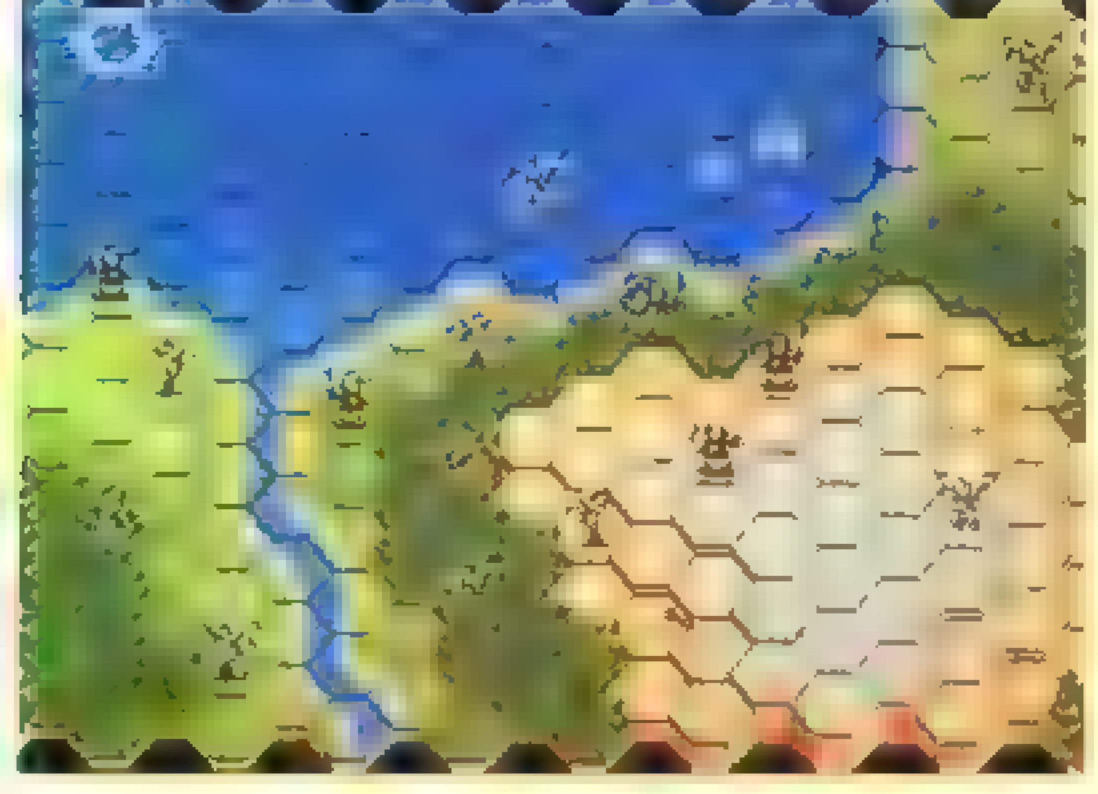
由於製作群求全心切，所以對此遊戲心動者只得稍安勿躁。不過，各位以有志青年自許的三國遊戲玩家，別忘了先培養雄心，密切注意相關消息，期待軟體世界「三國演義」Ⅱ的誕生吧！

遊戲中登場之文臣武將





魔法世紀2



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
戰　略	未定	12月底	286以上 VGA
製作公司	出版公司	預定售價	
大　宇	大　宇	未定	

各位玩家還記得魔法世紀嗎？遊戲的最後，當鳴爾的劍穿過了魔王古特模的身軀，腥臭而濃稠的液體自其體內噴向血染的大地，隨著古特模絕望的吼叫，他龐大的身驅漸漸倒下，卡斯特的和平也終於得見天日……

經過長期的和平，人們忘記了死亡的恐懼與毀滅的絕望。善於施用魔法的北方大國－亞魯特，建立了強大的魔法軍團，意圖染指卡斯特的主權。以魔將特列斯為首的亞魯特魔法軍團，藉由無上的魔法之力，輕易入侵魔法技術低落的南方諸邦。正當特列斯以秋風掃落葉之勢席捲大陸的時候，多隆賽爾城的領主－塔陵，卻在正義的名下糾合了有志之士，起義抗拒魔法軍的侵襲。

塔陵的義軍逐步收

遊戲方式大幅改變

在遊戲中，除了NPC之外，玩家總計有八個角色可以選擇做為遊戲中的主角，這些角色將由不同的八個地點出發展開旅程，而不同的起點將會有不同的劇情交代，使遊戲可進行多次而不重複。此外，每一個角色都有鮮明的個性與背景，也會因不同的理由加入主角的陣營，所以相當富有變化，也比較逼真。玩家不一定要將所有主地圖上提供的戰役全部都完成，只要達到一定程度就可以進行最後的決戰。

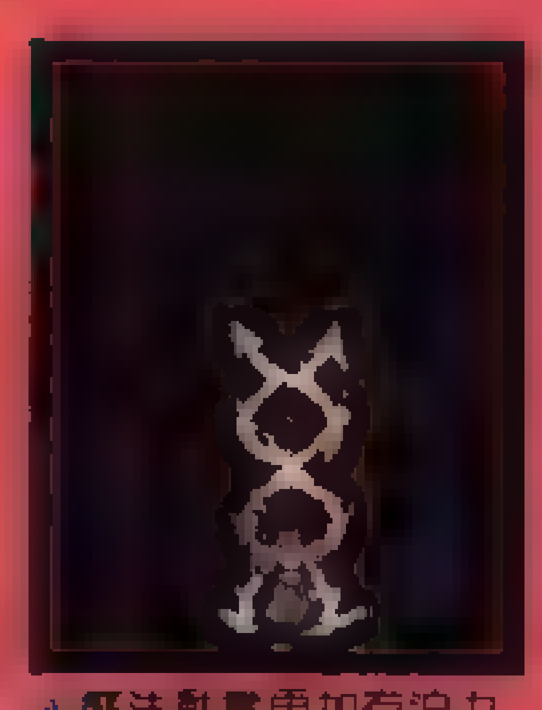
在魔法世紀2中，戰鬥時的作戰畫面也進行大幅改變，將以前的方式轉變為「斜向3D 45度角」的視角，比起一代的地圖畫面而言，將有要塞的立體化，並且戰鬥動畫的背景圖片也會依所站之地形不同而有所不同，在作戰時，隊友的支援效果和攻擊效果也有新的計算公式，使隊友協同作戰的效果更加明顯。

與第一代比起來，魔法世紀2可不是只把畫面做好就算了，在戰鬥單位上的改變，由原來

此外，還加了哪些新特色呢？

另一方面，攻入城池之後的指令，也進行了調整與修正，採用開啟視窗的操縱界面，使玩家操作更便利，同時也將繁雜的入城指令簡化不少。重頭戲之一是使用魔法的動畫畫面，這次的魔法種類總共分爲七大系統，計有七十餘種魔法，每一種魔法都有對應動畫效果呢！

在人工智慧方面，電腦控制的角色不再是採取被動的守衛政策，而且也會主動發動一波波的攻勢，程式設計師在這方面可是自信滿滿喔！另外，在遊戲中提供了點唱機的功能，可以將副檔名爲ROL或RIX的音樂檔做即時播放，讓玩家隨時聽自己喜歡的曲子。



魔法動畫更加有迫力

復了失陷的南國領土，與亞魯特的衝突也越來越直接。最後，在亞特魯南方的島嶼—阿瓦龍島上，塔隆親率義軍與特列斯直屬的幻士軍團展開了最後決戰。戰爭殘酷地在這個小島上創造了人間煉獄，無止盡的鮮血匯流成河，散發出陣陣獨特的腥味。戰場上，法師發出了陣陣閃電，將義軍戰士們燒成焦炭，無畏的勇士則挺起巨劍，劃破法師的長袍，穿透魔物的身驅。失去理性的戰爭一直持續著，直到塔隆親手降伏了特列斯，並讓他帶領著殘餘的幻士軍團回到了北方。



▲角色間的對話



■多種魔法動畫

回國的特列斯被解除了軍團指揮權，開始又到了禁止的魔法研究。他意圖把神族的神聖魔法和關於魔族的黑暗魔法合而為一，創造出擁有魔族的軀體又同時具有神的智慧的魔獸。多年以後，他終於完成心願卻為法師公會所阻止，特列斯無意與祖國為敵，便離開了亞魯特，隻身前往南方找塔隆決鬥，決鬥的結果沒有人知道，而特列斯和塔隆從此就消失在世界上了。

失去了塔隆，南方諸國漸漸陷入了爭權的局面，引發一連串戰爭，繼承塔隆的大義之名，玩家的任務就是要排除各國的爭亂，並找出隱藏在深處的陰謀。



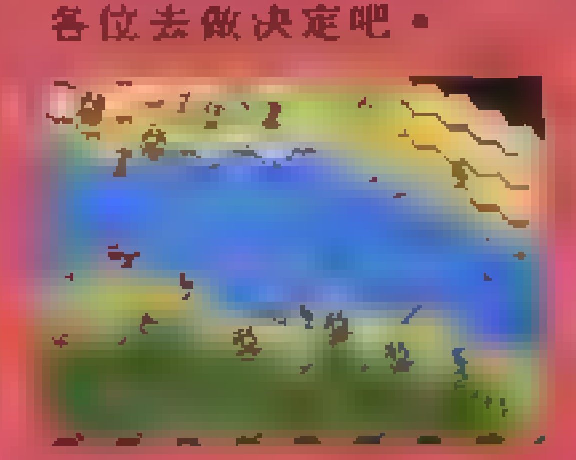
對戰模式改變為部隊的對抗，每部隊有一名將領，一般人也可以戰鬥，若有讓將領帶上，就會形成為戰鬥部隊，總之是以部隊為作戰單位，每部人數[illegible]調整，部隊的每個兵都會有獨自的 HP 與 MP，而部隊也會依經驗值而加強成長。



▲戰鬥將採用群體對戰方式

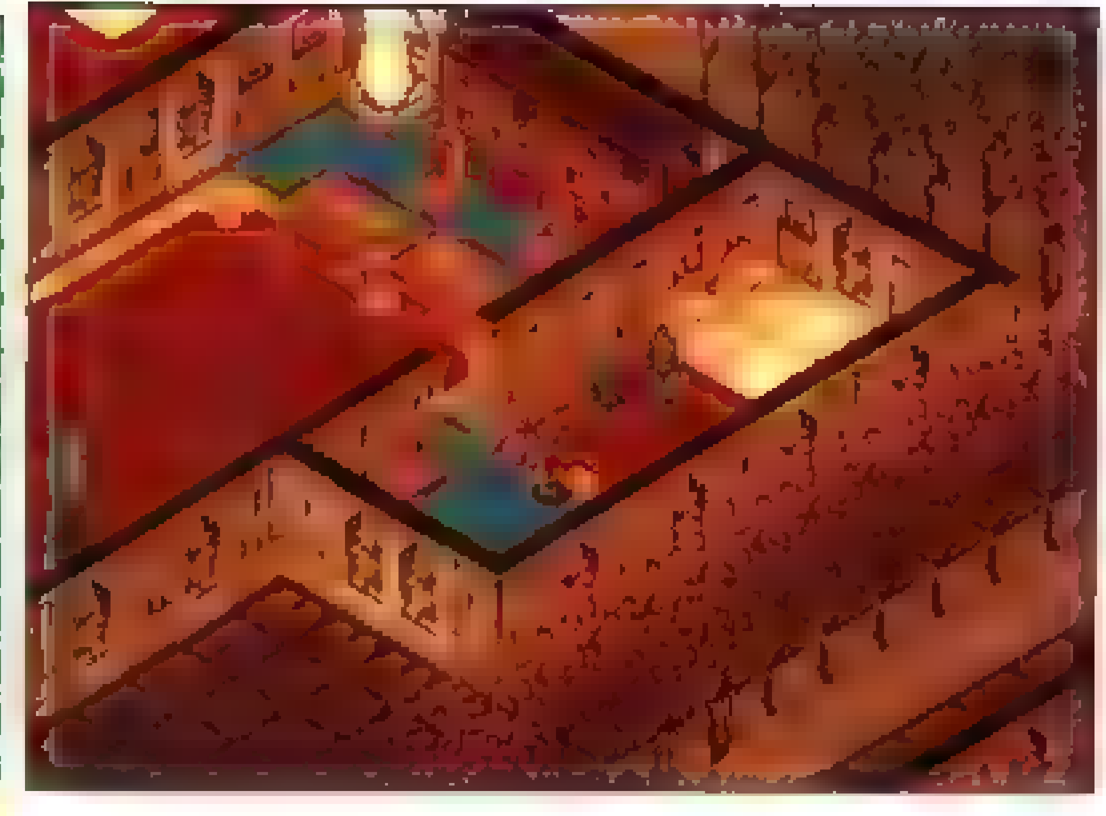
為便利玩家，所有的指令都已改為圖形界面，使玩家更易於進行遊戲，老手玩家甚至不需要說明書就可進行遊戲；戰鬥時的陣型將影響攻擊效果與防禦效果的強弱，兵種的影響更是直接，玩家要小心考慮！

經由一代的經驗與長時間的努力，魔法世紀 2 終於要誕生了。至於它是否能在這競爭激烈的市場上搶攻一席之地，超越前作的魅力呢？就留給身為消費者的各位去做決定吧。



魔法師寶典

讓大家期待已久的「魔法師寶典」終於要上市了，從製作公司透露出來的消息請各位一起來欣賞喔！

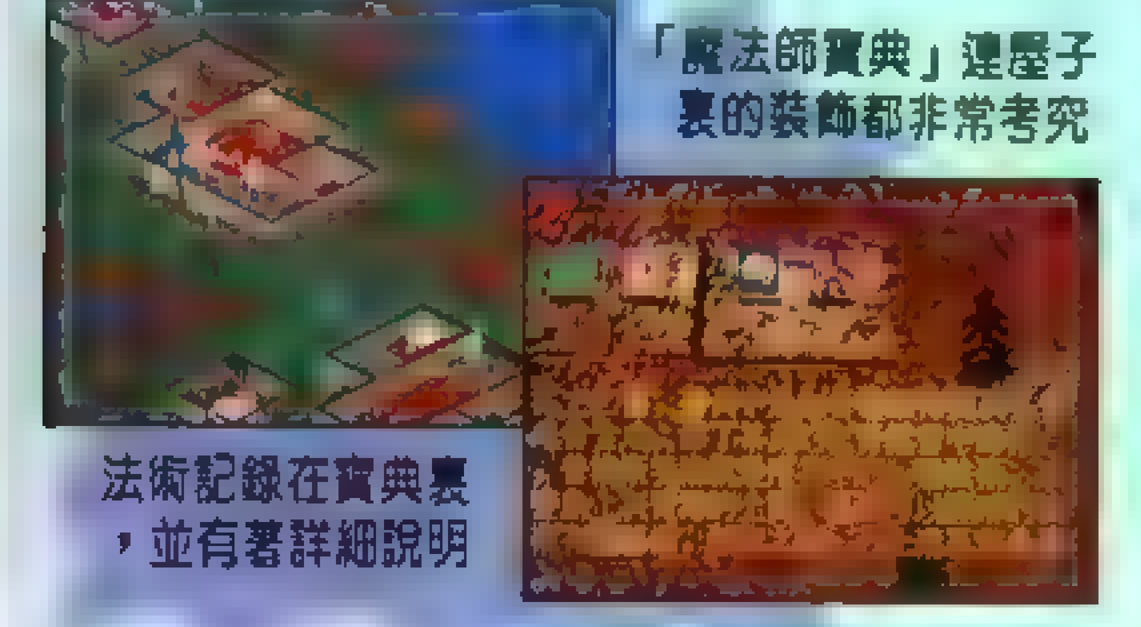


遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
角色扮演	未定	明年	386以上 2MB RAM
製作公司	出版公司	預定售價	
全崴	全崴	未定	



故事源起

不久前，隨著被拋進大海中的魔法書，普洛斯斐洛承諾意圖篡位的弟弟，一切不愉快的回憶都將隨水而去，並將女兒米蘭達許嫁那不勒斯王子費迪南。那日清晨，阿龍索及弟弟西巴斯善帶著費迪南先回那不勒斯，準備盛大的宴會來迎娶米蘭達，而普洛斯斐洛及安東尼奧、米蘭達亦準備回到米蘭舉行婚禮。一切如計劃進行著，安東尼奧私底下和貴族亞德利安及佛蘭西斯科連絡，將普洛斯斐洛父女帶到城外的一棟建築物軟禁，自己則回到米蘭，對外謊稱普洛斯父女到海外籌備婚禮所需的傢飾；另一方面奉命遠征的米蘭王子～普洛斯斐洛之子普洛斯佩特正快馬趕回參加妹妹的喜宴，途中在森林卻被羅札羅攔下，他透露了普洛斯斐洛父女被軟禁的消息，還有在森林深處，一群群殺手正等著要把他「處理」掉。羅札羅要米蘭王子先乘船出海避避風頭，羅札羅自己則殺死一個隨身侍衛，為血淋淋的頭顱戴上普洛斯佩特的鋼盔，並在自己的左肩砍一刀，負傷回去交差。一時無所適從的佩特接受羅札羅的安排，換上侍衛的衣服，登船遠行，等待時機成熟，再回來為親人報仇，不料禍不單行，逃到海上的米蘭王子卻遇上了暴風雨，失去了船隻與隨從，當他再次醒來時已躺在不知名的海邊了，而他的苦難似乎才正要開始



「魔法師寶典」連屋子裏的裝飾都非常考究

法術記錄在寶典裏，並有著詳細說明



普洛斯佩特

米蘭王朝的後裔，父親普洛斯斐洛幾經弟弟安東尼奧的野心陷害，被囚禁在深山的小屋中。普洛斯佩特在十七歲那年就奉父王的指示遠征異鄉，在回到米蘭路上卻遭到忠臣羅札羅的阻攔，得知安東尼奧的陷阱後決意遠走他鄉

初見「魔法師寶典」使人覺的有一點創世紀的風味，仔細一瞧又似乎不是那麼回事，原來魔法師寶典採用的是45度斜視視角，所以看來有一點「創八視角的

登場的角色

，因而流落在所謂的復仇之島 --艾德麥爾島，當前重要的就是充實自己的魔法功力，以抵擋那些安東尼奧所派出的殺手。而玩家扮演的就是這位英勇奮戰的魔法師。



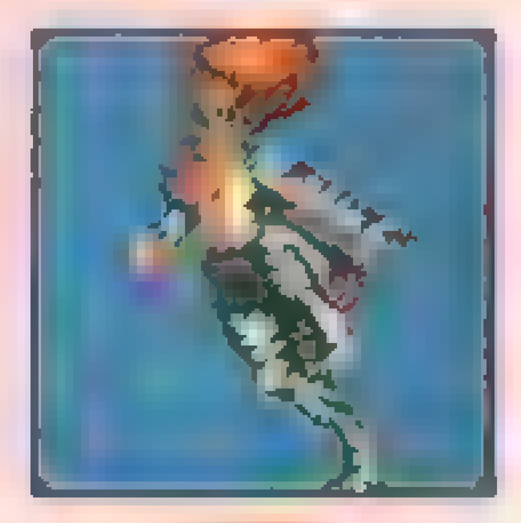
戴微斯

一個被狐狸養大的棄嬰。某個夏日的午後，他被獵人發現在叢林裏，費了一番功夫獵人才將這位長相奇特的小男孩帶回去收養。由於終日與猛獸為伍，小男孩在處處流露出兇暴的性格，幾年之後，在獵人悉心教導下，小男孩漸漸的表現出人類的樣子，同時，獵人也發覺在小男孩身上有著一股無法形容的特殊氣質，這令獵人不禁懷疑他是否流著某個貴族家庭的血液？



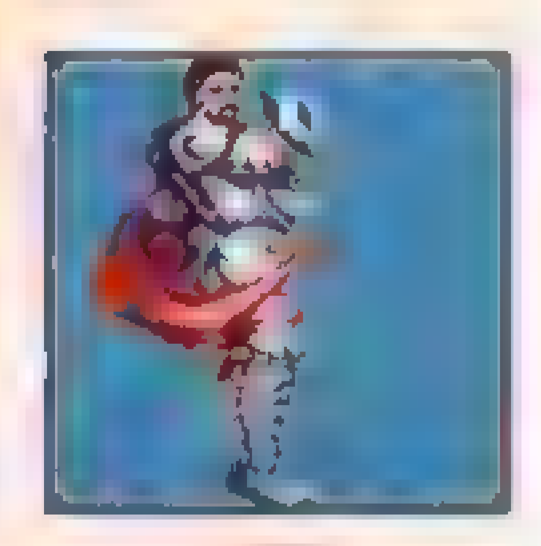
托馬斯

有著壯碩的身材與孤高的個性，使人聯想到他父親也必定是宮庭裏受寵的武士，可惜托馬斯的率直招惹到奸佞的小人，而無法繼續在宮庭裏捍衛王公貴族，個性直率的托馬斯卻成為潦倒的醉漢，終日沉醉在酒缸裏，在農村的是是非非裏載浮載沉，"皇家武士之後"這個稱號對他來說簡直就是相當的大的諷諷，縱有一身的戰技確是無用武之地。



艾瑞爾

當初被邪惡的女巫賽克拉克斯囚禁在榕樹之中，是普洛斯斐洛將他從榕樹內的哀嚎聲中救出來的。他是精靈的首領，一直跟隨在普洛斯斐洛身邊，而當普洛斯斐洛以為自己的弟弟安東尼奧即將還給他王位時，普洛斯斐洛就已經與艾瑞爾分別了。誰知到安東尼奧卻恩將仇報，在普洛斯斐洛將所有魔法書丟棄之後，以詐騙的手段囚禁了普洛斯斐洛及米蘭達，艾瑞爾當然的下場也好不到那兒去，賽克拉克斯那個三分像人七分像猴的兒子以最惡毒的手法對待他。



塞列斯

是一隻榕樹妖，敵在加利利村的榕樹之中，卡拉邦囚禁艾瑞爾之後，逼迫榕樹妖們看守著人犯，而且對不服從的老百姓用惡毒的法術加以施虐，雖然他們生性調皮，但只要是為了救首領的事，一定極盡全力在所不辭。

軟體界少見的大卡司製作

創七」的味道。實際上，從某個角度而言魔法師寶典的確有創世紀的氣派，別的不說，單單是「超過2000多個電腦螢幕組成的主地圖」就叫人相當震撼了，此外如16個可供玩家探索的村莊，以及近300個各有其特色及個性的NPC人物，可以稍稍透露出遊戲的規模之巨。

由於有豐富的NPC角色，製作者對劇情的描述可以刻畫的更加細緻，並且還可安排更人性化的支線故事。而遊戲中人物採用關鍵字對話方式，所以玩家可以隨時提取自己想知道的資料，而不須耗時在廣話之上，此外，每個NPC都有各自的生活作息，使世界相當真實。操作上，遊戲全程均支援滑鼠操作，人物資料視窗也可以任意移動，螢幕上的許多物件可以



隨時拿取並裝備在人物視窗上，完全符合人性化的操作方式。這些與創世紀的類同不論是巧合或是學習，都是值得肯定的。

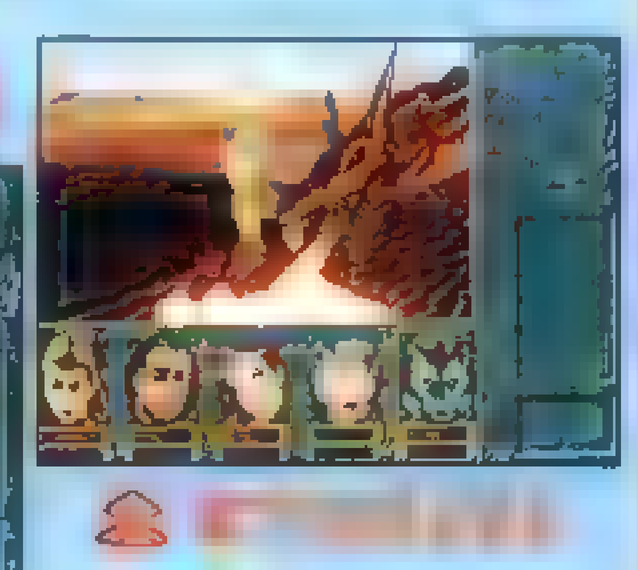
在遊戲中有三種界面，一種是前述的45度斜角，另一種則是3D立體迷宮的部份。遊戲中地下迷宮的探險部份將使用類似 3D--WOLF 的界面進行，雖然還在開發中，但以筆者已見部份算是相當的順暢。第三種則是戰鬥視窗，魔法師寶典的戰鬥採用了戰鬥視窗切換的方式，除了不同的敵人圖案之外，也會因地點而改變背景圖。整體而言，魔法師寶典以可以說是一魚多吃的遊戲組合。

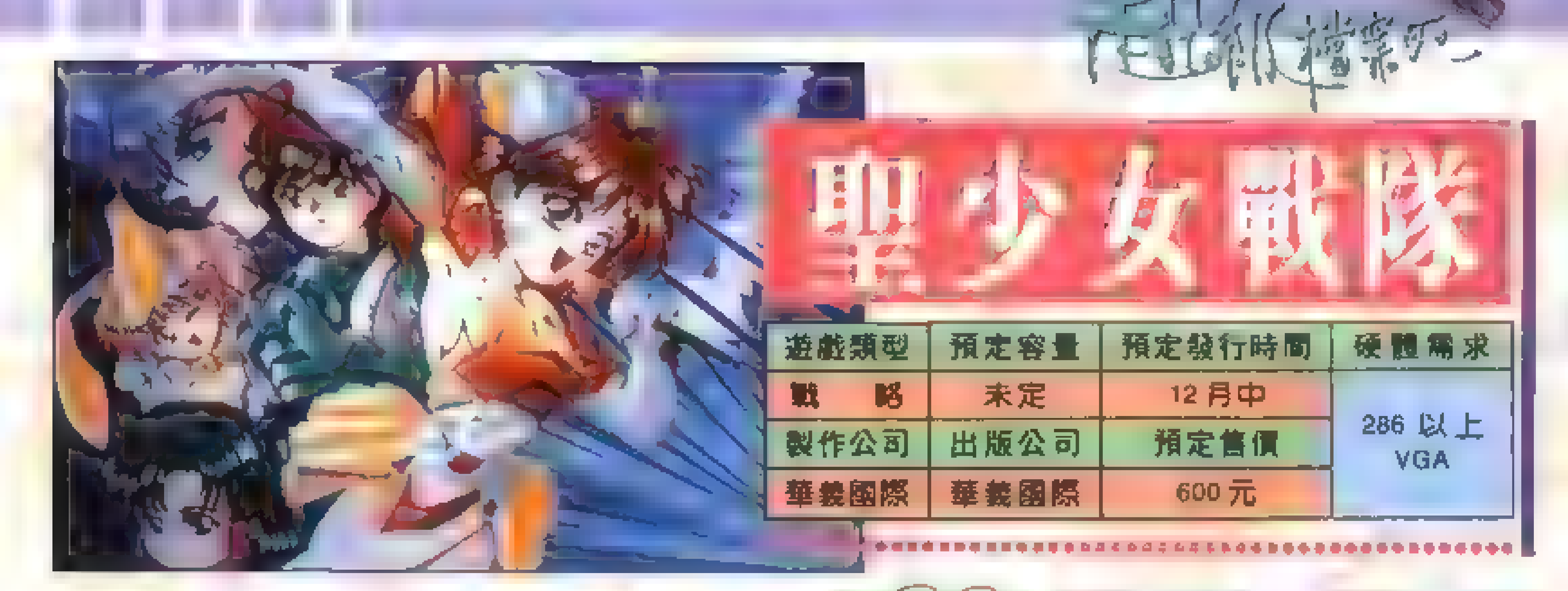
由於把戰鬥當作是遊戲的一大重點，所以在戰鬥的部份也特別設計過。首先怪物將超過百種就慢驚人了，而在戰鬥的AI還有許多不同性格的設計，目前筆者所知的怪物性格有：攻擊型、防守型、溫和型、魔法輔助型、游擊作戰型、醫療救助型、攻擊魔法型等等，到時玩家可得針對怪物的不同特性來擬定作戰方針。此外在殺傷值計算的部份，則有攻擊加成及防禦加成的設計，各種怪物對不同的武器有不同的抵抗力，有些對刀系的防禦力較低，有些則對射擊系的較低，了解這些資料將有助於玩家的戰鬥。

戰鬥的另一部份：魔法，概分爲醫療魔法、輔助魔法、攻擊魔法三大類，計算法術值的方式各有不同。除三大類之外還可往下細分爲風系、水系、火系、地系及心靈系法術，這麼複雜的魔法系統，看來這款遊戲眞是名副其實的很！

魔法師寶典將在年底上市，雖然遊戲中提供了以上所提許許多多的功能，不過玩家只要準備 386 以上的機種與 2MB 以上的記憶體就可以穿梭在魔法世界中了，有 MT-32 的玩家注意了，你的音源機將在遊戲中發揮的淋漓盡致喔！







聖少女戰隊

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
戰略	未定	12月中	286 以上 VGA
製作公司	出版公司	預定售價	
華義國際	華義國際	600元	

代理許多日本 PC98 版電腦遊戲的華義國際公司又公佈新遊戲的發行計畫及遊戲資料了。緊接著 PC98 排行榜常客特勤機甲隊之後，即將在12月月初發行 RPG 遊戲--聖少女戰隊。

聖少女戰隊是由日本 APPLE PIE 軟體公司製作，雖然不及特勤機甲隊轟動，但在發行量相當多的日本也曾經擠進LOGIN 雜誌的排行榜，類型上比較特別一點，算是變H的遊戲，以目前日增的98改版遊戲而言，可以算是第一個真正的 H-GAME ，年齡不適的玩家請小心別『誤買』才是。

遊戲的故事大約是這樣：一個再平常不過的仲夏之夜，毫無預警的，一顆流星忽然劃過了天際，留下燦爛的記憶在少數有幸得見的幸運者心中；與流星墜落同時，鷲羽學園二年級學生--大道寺洸，竟然在夢中見到一場慘烈異常的戰爭，以光明之力與邪惡大帝卡魯邦皇帝對抗的布拉德，經過奮力抵抗之後，終於還是敗在黑暗原力之下，而再也無人能擋的卡魯邦大軍也就輕易的奪取了地球……。夢醒之後，大道寺洸發現地球真的面臨了前所未有的危機，於是便招集了同在鷲羽學園念書的五個夥伴-神樂坂玲子、橘夏音、倉田千晶、川瀨生、森山由架等人，一同組成了對抗卡魯邦的「聖少女戰隊」，由洸擔任後勤支援與指揮官的工作。玩家的任務就是帶領五位美少女進行解救地球的工作。

遊戲中由電腦控制邪惡的外星人部隊，外星部隊分爲女性軍士或一般雄性士兵，雄性士兵玩家要將隊伍一邊移動一邊消滅外星人的部隊，並累積經驗值，提昇作戰能力。可別以爲這只是單純的H遊戲，如果行動前老是不經大腦的話，可是會慘遭滑鐵盧的。



男女主角

全體聖少女變身

關於遊戲的界面部份，聖少女戰隊使用了簡易的視窗系統，玩者選擇各種各樣的小 I-CON以下達指令，爲了配合視窗系統，遊戲併有中提供了全程的滑鼠操作，玩家可以相當方便的操控各美少女戰士。在戰鬥時，如果要節省時間，遊戲中也提供了快速的選項，不過玩家將會因此而錯過精彩的畫面，可要三思而後行。

在畫面方面，既然是美少女遊戲，繪畫品質自然不在話下，不但我方的美少女隊員有許多特寫鏡頭，連敵軍的女性軍士也有漂亮的圖案，如果你能捉到敵軍的美少女，就會出現H級的畫面，當然，如果玩家的美少女戰士落入敵人之手，邪惡的外星入侵軍團是不會輕易放過她的，所以也會出現一些＊︿#︿#@＊的鏡頭，請玩家小心長針眼。

以 3D RPG 而言，聖少女戰隊也許不夠完美，不過對急欲一睹日本H遊戲風采的及齡玩家而言，相信這是您目前最好的選擇。



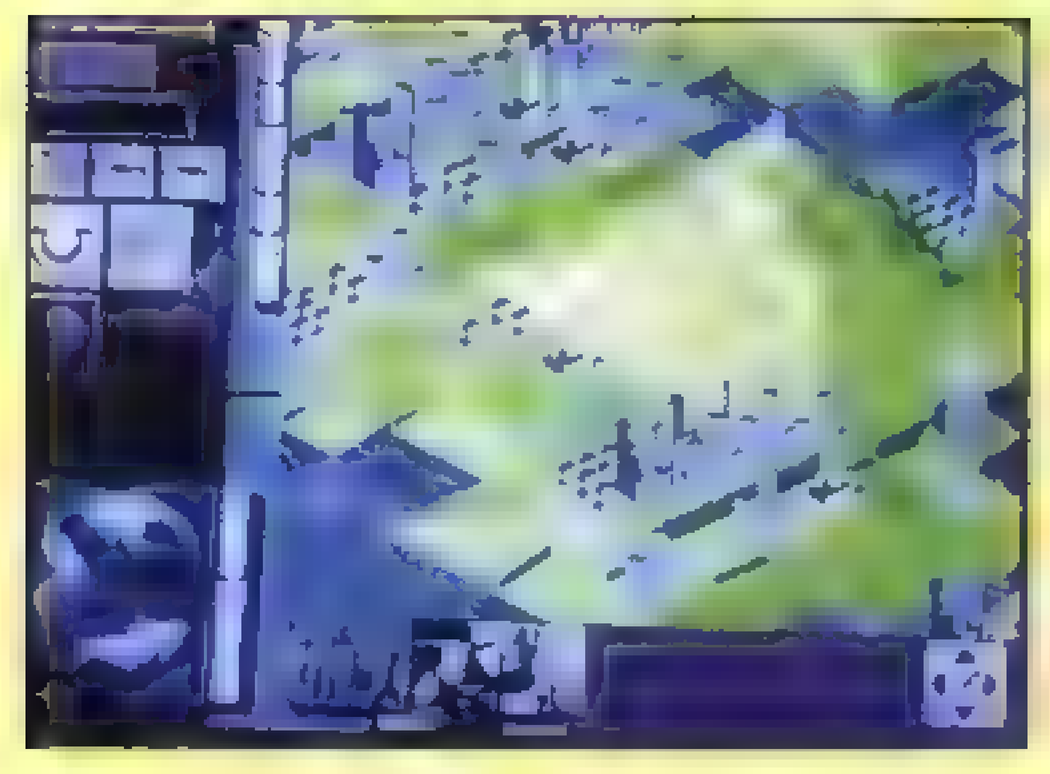
戰鬥畫面



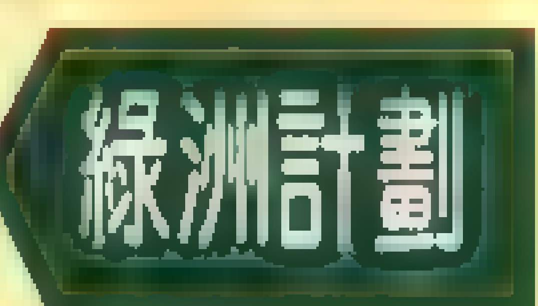
等男朋友



有時會有這種H的戰鬥畫面



星河



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
模　擬	約 7MB	未定	286 以上 記憶體 大小未定
製作公司	出版公司	預定售價	
松詮資訊	松詮資訊	未定	

數百年後的地球某日，「經本台記者採訪證實稀有動物--狗，全球僅剩一隻的公狗「藍波」在本日凌晨病逝於 KK 動物園，死因爲肺癌。使得狗成爲歷史名詞，正式列爲絕種動物；經調查目前蟑螂、老鼠、螞蟻正式列入保育類動物，連同跳蚤、臭蟲統計現存的保育類動物僅剩五種。」；「本台消息，由於地球的溫室效應異常造成南、北極的冰山急速溶解，推測將造成地表大淹沒，政府呼籲民衆應儘速啓動防護罩或進入海底城市躲避…………」

如果以萬物之靈自居的人類再不警覺，繼續破壞自然生態，上述的噩夢並非不可能發生；人類在不知與不爲的狀況下，使得地球的生態環境每下愈況；如果人類仍不自覺將會成爲地球上最後絕種的動物，勢必會使怕死的人類必會先行探勘適合人類生存的行星，開發成爲第二個地球建立星城而且如果能注重環保，施行綠洲計劃的話，可能人類的未來還有一線生機。



著重綠色的遊戲主題

現在，洞燭先機的『星城--綠洲計劃』強勢登場，以關心環保之姿切入遊戲市場，它除了提供休閒娛樂，更兼備生態保育的教育意義。這個新款遊戲將策略遊戲搬上太空舞台，玩者並非扮演太空戰士或是星際政府，所以不必擔心敵人的入侵或他導的叛變，只要一心一意想辦法在不破壞行星的生態下，開發並建設城市，以符合人類的生存條件，證實人類與生態環境是可以並行不悖的共存。

故事發生是在距今數百年後，地球上的資源與生態正面臨全面破壞的危機，人類爲解決生存環境惡劣及人口爆炸等問題，準備移居到地球以外的數個行星，尋求新天堂。此時聯邦政府正在尋求大型財團提供行星開發經費，以便施行醞釀已久的《綠洲計劃》，提供經費的財團將可獲得一個行星的開發權及資料使用權，簽訂的合約期限爲五十年。玩者扮演的就是某財團的總裁，一肩扛起行星的建設與資源開發的重任，並定期提供聯邦政府所需的經費。一旦五十年約期一到，聯邦政府便會針對玩者所開發的行星作評估，如果生態失去平衡或濫墾濫閥，使得原星球的資源和生物銳減，城鎮發展不均，這樣的星球恐怕並非人類心中的新天堂樂園。

☆☆☆☆☆☆☆

強調環保的建造計劃

此遊戲爲即時的模擬系統遊戲，開發行星獲取利潤、開採充足的資源和維護生態平衡爲遊戲的主要目的；在遊戲的過程中，玩者可以深刻體會文明成長的成就感。而在文明與環保之間尋求平衡點爲此遊戲的主要內涵；長久以往文明對自然生態的傷害，造成生物滅絕、資源匱乏的惡果，將一一重現身爲人類的你的面前。320 × 480 256 色的畫面，逼真的行星風貌，共有實體、夜視、地表、資源等四種表現方式，玩者可依所需自由選定表現方式，觀察行星的開發進度及狀態；遊戲進行時間是以地球日爲準，玩者可自行調整，可由螢幕上的地

球轉速，一目瞭然知道時間的消逝。

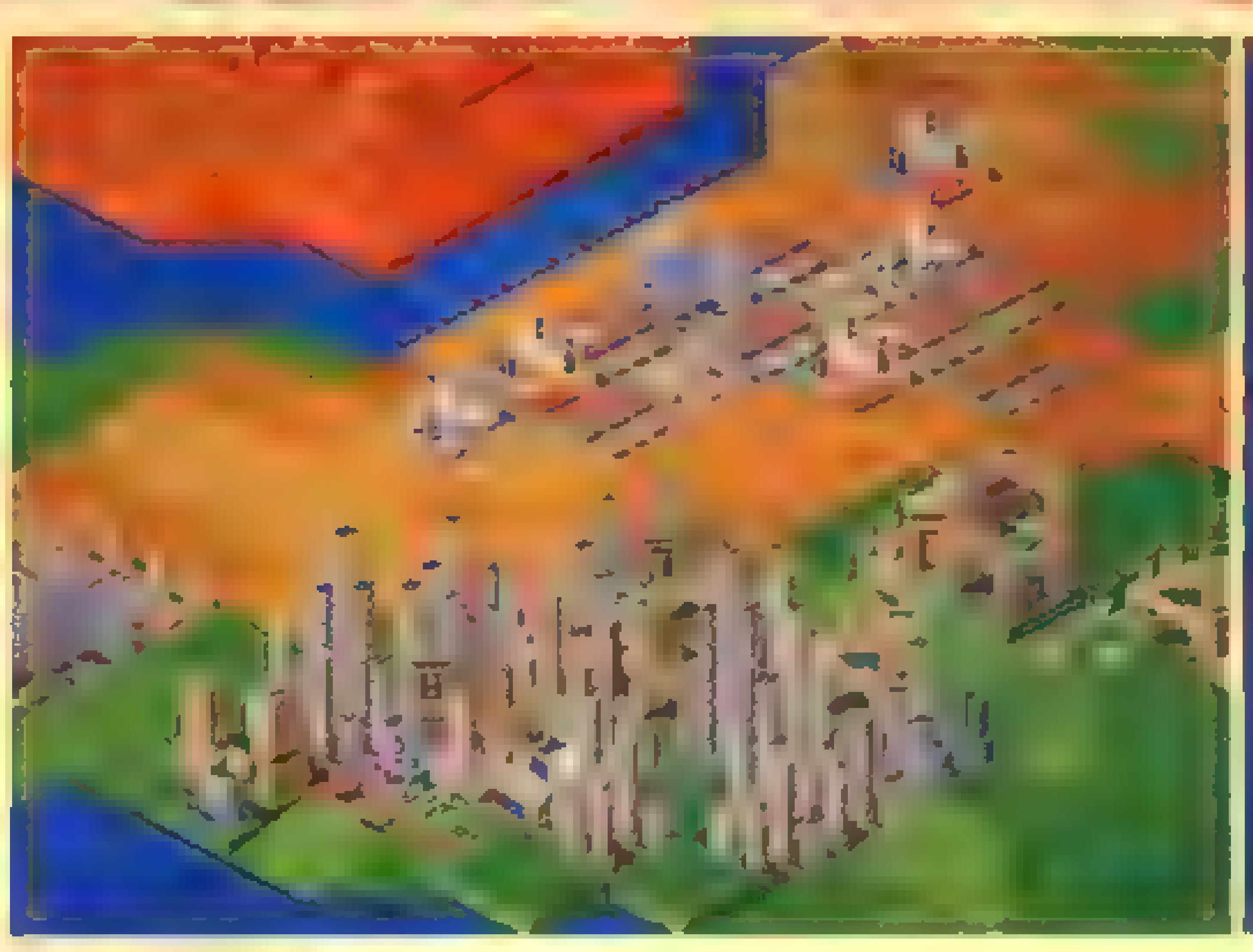
「星城--綠洲計劃」不以美麗的科學符號包裝；不以轟動的製作人員造勢；更不以過度華麗的排場畫面掩飾不堪玩味的遊戲內容；當然也不會讓規劃的許多遊戲設計成為虛設與笑柄（慎重聲明我沒有嘲諷最近推出的某一個太空策略遊戲哦！）。此遊戲實實在在地將遊戲結構作合乎邏輯並忠於企劃原案的程式設計。玩者不會有丈二金剛摸不著頭緒的問題；每個遊戲環節緊緊相扣，玩者在遊戲進行中不會有令人為之氣結的窘況出現；最重要的是，本遊戲是由國人自製的模擬遊戲，玩者不會有語言文字的障礙，不必一邊玩著遊戲還一邊按著翻譯機，自然可以全神貫注的神遊宇宙囉！

「星城--綠洲計劃」係松崗資訊繼「三國志之牌戰風雲」後推出的歲末鉅作；炙手可熱的遊戲型態與遊戲內涵，一流水準的遊戲畫面及製作嚴謹的遊戲內容，在在顯示此遊戲的市場前景一片光明，是眾玩家們不可錯過的極品。

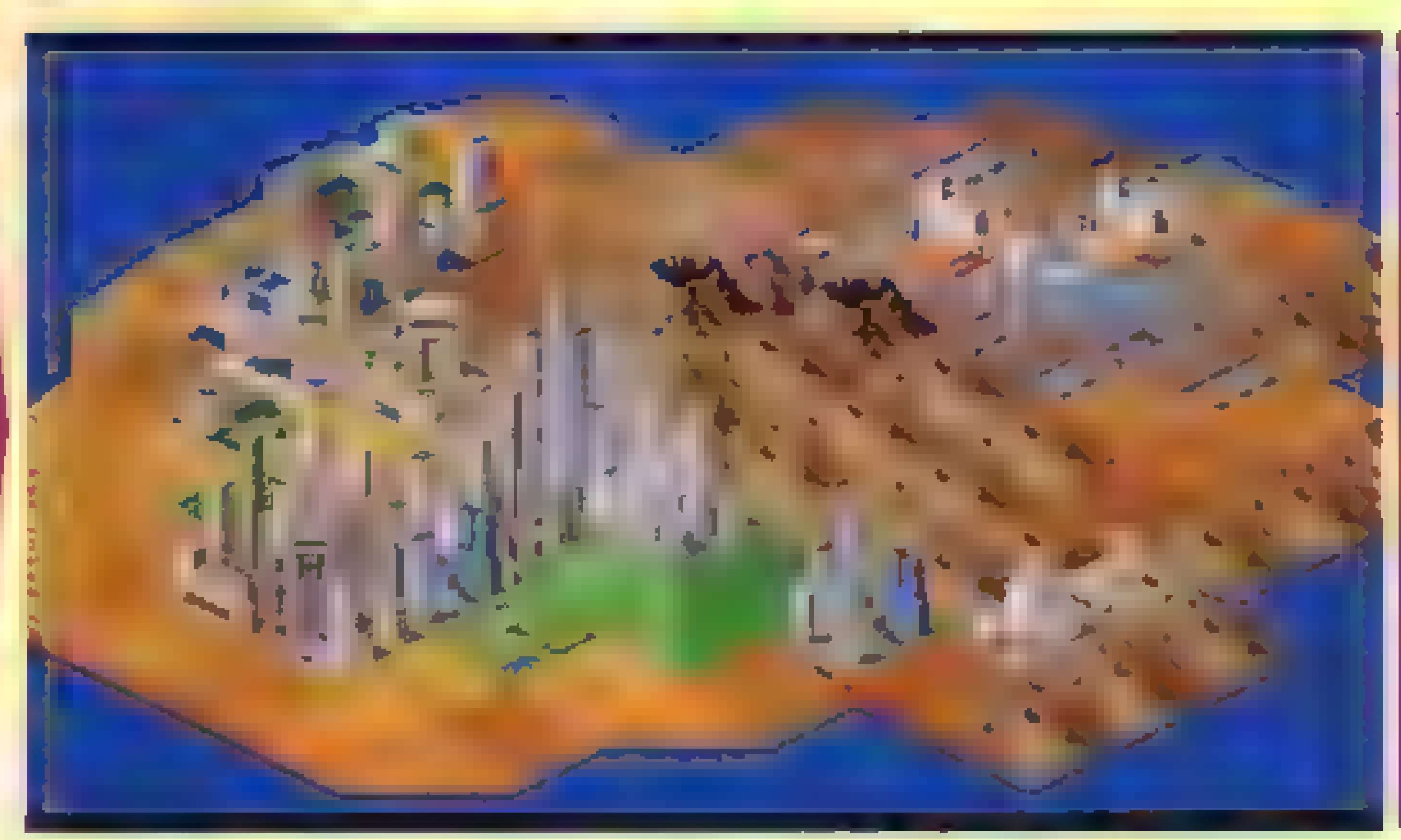

↑都市建設完成出現畫面

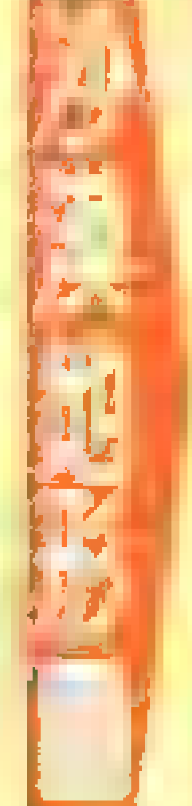
開發中各型都市的風貌

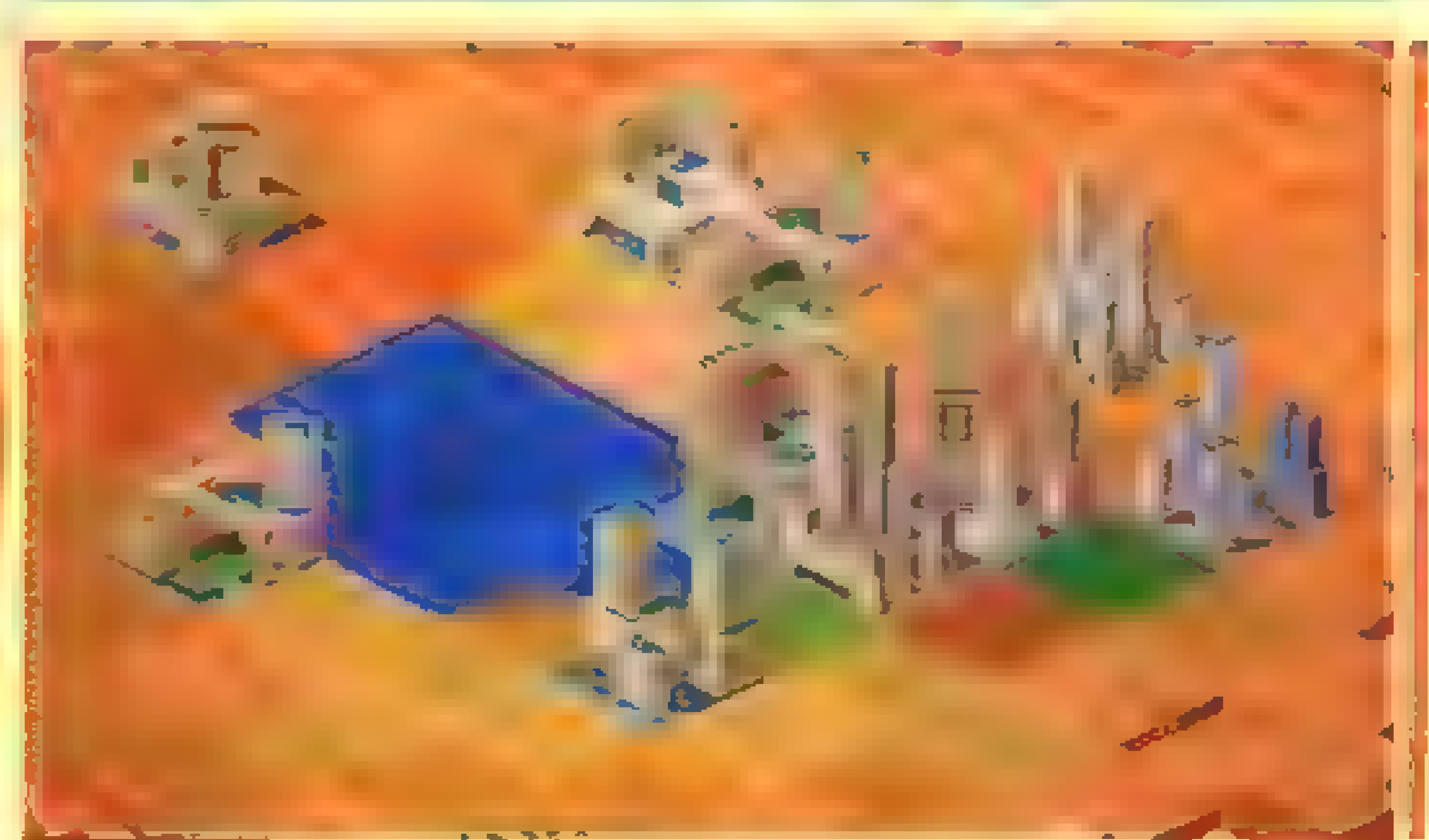














遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
策略	10MB	1月下旬	建議 386 以上 4MB RAM SUPER VGA
製作公司	出版公司	預定售價	
世紀縱橫	世紀縱橫	未定	

有人說至今仍影響世界的古文化只有兩種，一種是源於地中海的西方文化，另一種則是源於長江黃河的東方文化；其他的古文化不是失傳，就是在現代已經失去影響力了。從這個角度而言，主導東方文化超過八千年的中國，實在是相當相當的驚人，因為在西方並沒有任何種族能與之匹敵，擁有這麼絕對的文化決定權。在中國悠久的歷史之中，能經發明了許多影響世界文明的技術與觀念，好比造紙術、印刷術、八卦與火藥等。這許許多多的發明，與歷史上的朝代興替糾結，而成亞東地區歷史的重心。對近代的中國人而言，除了解析西方目前的優勢之外，回頭理解當年中國人的祖先，是如何一步步踩下足跡，也許是更重要的事。以這個角度而言，世紀縱橫公司即將推出的『中國』，可說是在這種理念之下，所產生的策略遊戲。

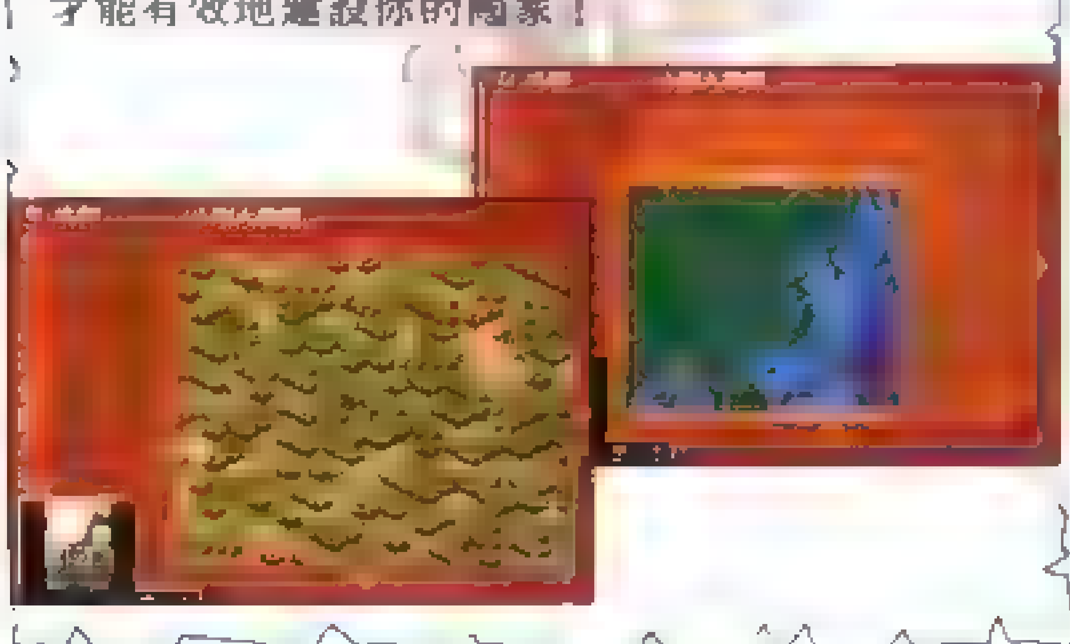


『中國』這款遊戲簡單的說，就是以中國歷史為背景的策略遊戲。玩家扮演中國歷史上的某一個王朝的創始人，不過可不是像漢朝、唐朝一般，擁有前朝的文化遺產，而是必須由玩家親手發展出來，所以玩家實際上是由石器時代開始進行遊戲，大約與黃帝、蚩尤同時期開始發展文明（事實上他們也正是你的第一個對手）。玩家必須帶領著你的追隨者，尋找適合居住、物產豐富的所在定居，建立第一個村落，接下來遊戲才真正的開始。





首先玩家得先決定城市稅收的應用比例。稅金的應用總共有七個項目，除了最基本的「農業」、「工業」、「商業」的發展三項之外，還有「都市內建設經費」、「科技暨教育發展金」、「軍事單位編成費」、以及「公共福利金」四項更高階的稅金運用方式。由於各項經費的運用方式，都對國家或城市有正面影響，所以在有限的稅金中要如何分配，就成了較令人頭痛的問題了。聰明的玩家必須靠自己的力量，在遊戲的進行中自行體會，要如何在文化科技、工商經濟、軍事外交、人民福利幾項事務上取得相互的協調，才能有效地建設你的國家！



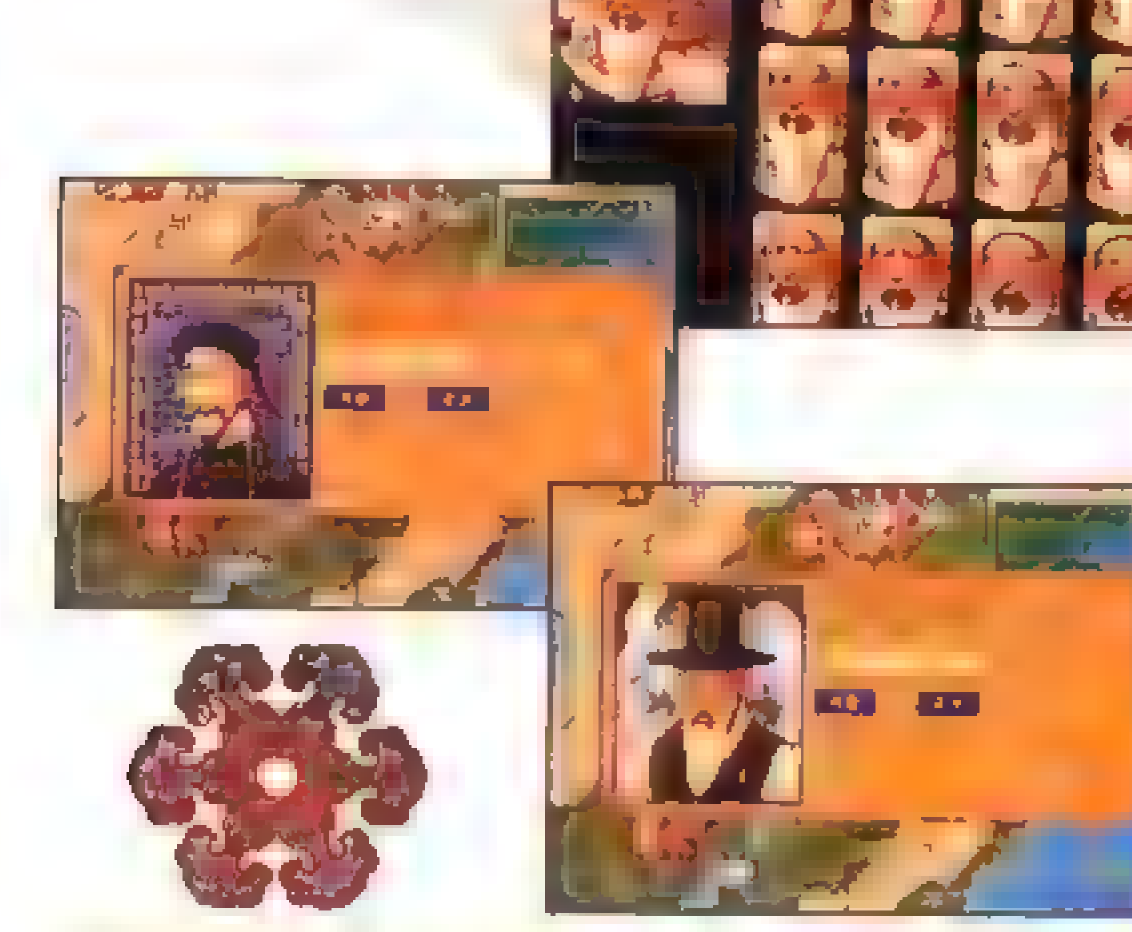
[illegible]

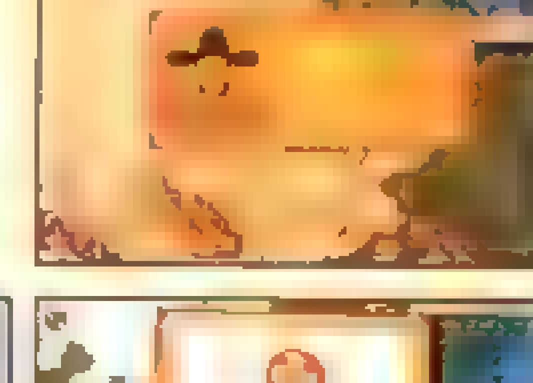
遊戲中，玩家的每一座城市，都可建造具輔助效果的都市內建築物，好比說大學、武道館、私塾、衙門、軍營等等，總計有十三[illegible]築物可供建造。不同的建築物有不同的功效，有的對於科技、人民福利、教育有幫助，有的則對農、工、商業有幫助，另外如建造能力、文化指數、武術指數、軍事力量、宗教指數、人民向心力、城市治安等重要指標也會受影響，甚至部隊的能力都有關，所以是相當重要的；如果能力足夠的話，得要早早建設。





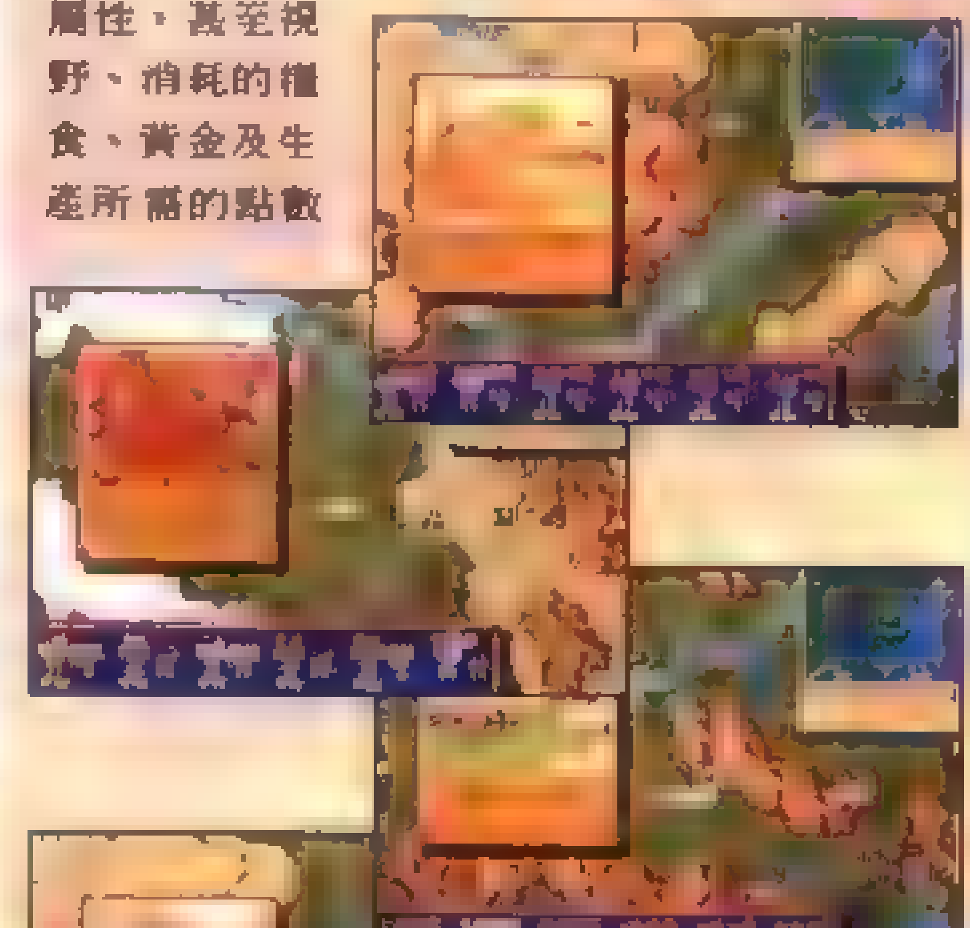
當玩家接連建立幾個都市之後，遊戲的重心就開始轉向對外發展了，首先會有小小的移民團隊伍接觸，玩家可以藉此了解未知的地區中，有些什麼樣的文化與國家，並預先作好準備。等到本國的版圖實際接觸到其他國家後，就會開始出現鉤心鬥角的國際社會之面貌了，透過外交談判，可增加彼此的了解與溝通；而戰爭則可以促成諸國間兼併融合，使國家組織更壯大。





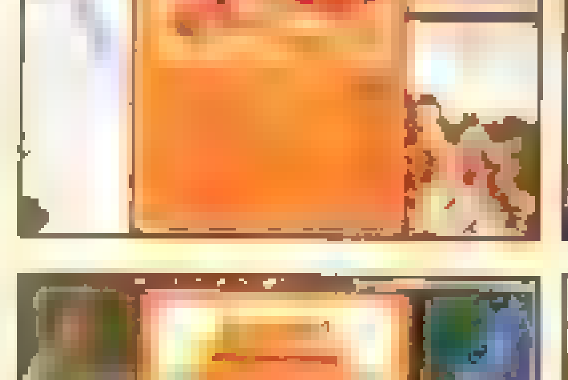
天災人禍的意外事件

隨著時間的推進，大自然也會不時展現其實力。水、旱災、地震及瘟疫等天然災害會不斷地發生，使玩家每每受到致命的打擊。不過人的力量是無窮盡的，時間除了帶來自然的力量之外，也促使文明的發展；隨著文明的逐步發展，玩家所能生產的軍事部隊及建築物種類，也逐漸的增加。遊戲中的軍事單位由蠻荒時期的探險隊、野蠻士兵、鋼刀部隊，一直到文明產物的戰馬車隊、鎧甲部隊、火砲隊等都一一具備，甚至還有某些具有特殊功能的部隊，如使節團、商隊、巨艦船隊等等，總計有十八種。每個單種的移動、攻擊、防守能力等作戰屬性，甚至視野、消耗的糧食、黃金及生產所需的點數都不同。當然，表示部隊的小圖像也是不同的。



發展各種不同的科技文明







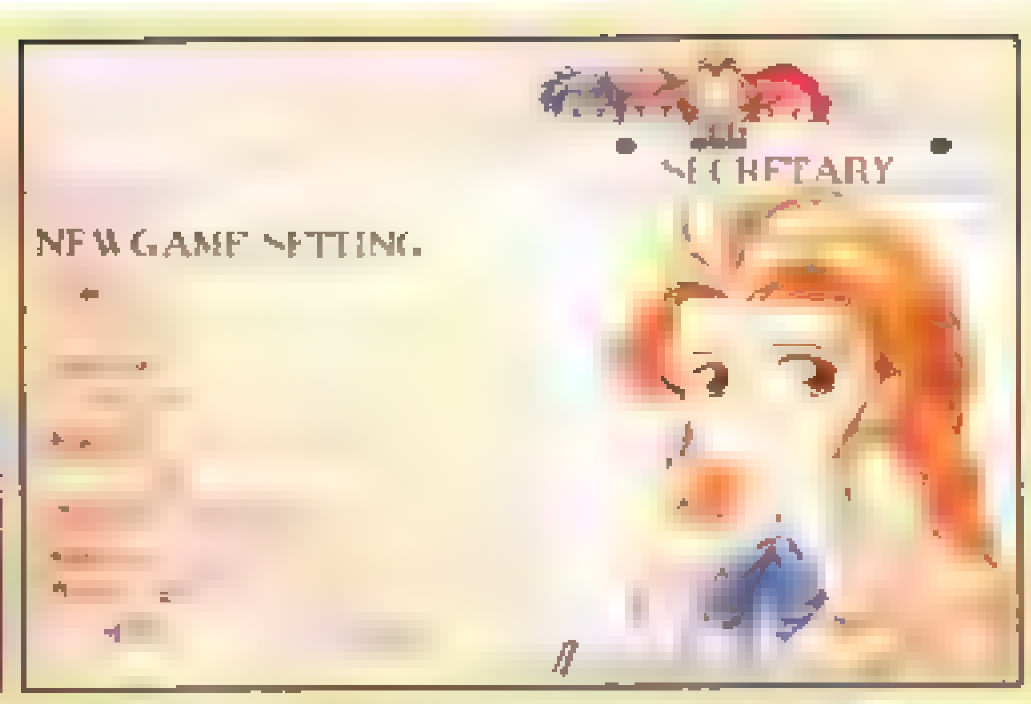


在前面曾提過中國在文化發展上的成就，這在遊戲中也是相當重要的。遊戲總計提供了八十五項科技可供發明，其中涵蓋了文化、科學、技術、宗教等項目；從遠古時期石器及火的發現，到印刷術、紙張、火藥的發明，甚至於道教、儒家等等，可以說是中國文明發展史的濃縮版。科技的發展，將影響到玩家可以編成的部隊種類及可建造的都市建築物種類，所以一定要第一優先進行。這點倒蠻類似近代的科技競賽，可以說是古代版的科技競賽吧？

總而言之，『中國』充滿了領導統御與未知的樂趣。是否能成為中國的霸主，就看你的了！



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
策　略	未　定	未　定	386SX 以上 2MB RAM
製作公司	出版公司	預定售價	
微　波	微　波	未　定	



一個口袋空空的遊戲狂，立志作個天下無敵世界第一的遊戲界名作家，於是不斷投稿到各大電腦雜誌，不幸的是，千里馬易有伯樂卻難求，由各雜誌寄回的退稿信如雪片般飛來，深深傷了主角幼小的心靈，就在主角萌生退隱筆壇之意時，主角的漂亮女友居然提議，乾脆向未來的岳父貸款，由主角自己辦一家雜誌社，爲了寫寫文章而辦雜誌雖然有一點點小題大作，到不失爲一個好法子。話說回來，一進行之下主角才發現女友的父親竟然是小馬哥級的大哥大大，雖然未來的岳父大人同意借錢給主角辦雜誌，但也放話要在五年後「看到成果」。就這樣，在諸大雜誌社的排擠與大哥大大級岳父的重託之下，主角即將在雜誌界引發一場腥風血雨的市場爭奪大戰……


雜誌風雲戰就此開始……

道岳父委託"重任"

人物設定畫面

辦雜誌有那些辛酸你知道嗎？

這就是微波最新開發的策略遊戲「雜誌玩家」的背景故事，對於那些狂熱級玩家而言，這應該算是頗具煽動性的題材吧？至於一般程度的遊戲者，更可藉此遊戲深入了解，一本好的電腦雜誌是如何運作的，從而體諒一下國內諸雜誌社內編輯部同業的辛勞！

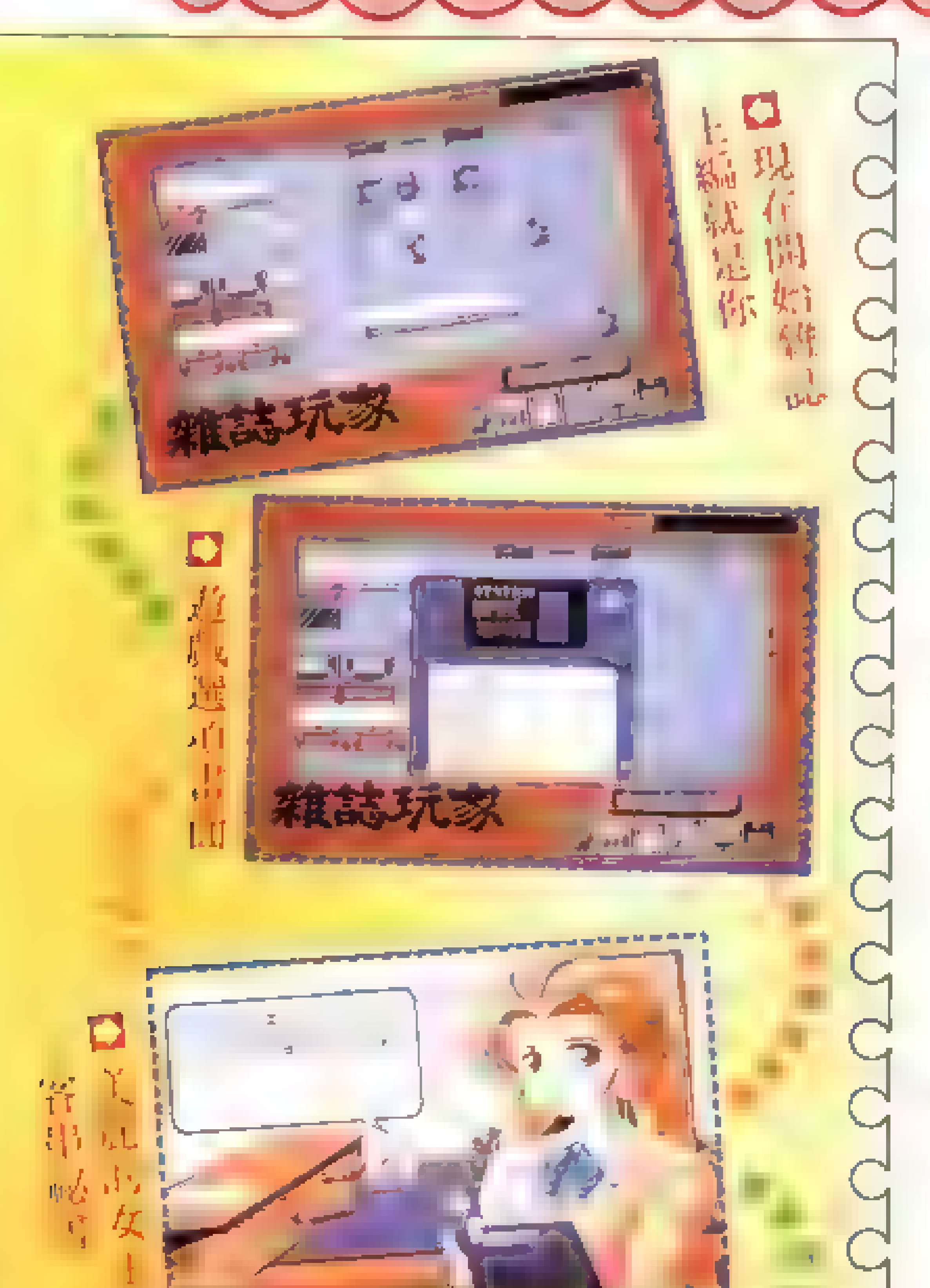
「雜誌玩家」的遊戲中，玩家所能玩到的並不單單只有經營雜誌的策略成份，同時也包含了角色扮演遊戲的樂趣，比方說身兼老闆與主編的主角必須時時注意要四下找尋新的作者，以使雜誌豐富而多元化，此外也要適時的擴充雜誌社的規模補充一下人手，以增加發行量，當然偶而也可以利用徵人的機會到處看看漂亮的妹妹。

遊戲中並安排各種奇奇怪怪的突發事件，藉以考驗一下玩家能不能實踐「莊敬自強、處變不驚」的優良美德，可不要天真地以爲每個事件的解決方法只有那麼區區一百零一種，其實這些事件會隨著玩家當時的狀況或起始設定的不同，而受到影響，造成不同的結果。同時，爲了減低策略類遊戲單調一成不變的問題，玩者每次進行此遊戲時所會面對的職員、特約作家及出現的資料事件都會不一樣喔，這樣一來就使遊戲豐富的多了！除了以上之外，雜誌玩家中還有隱藏很多其他異想不到的的樂趣與創意，等待玩家親自去發掘。

比美 98 的遊戲畫風你喜歡？



遊戲中青春美麗，帥勁十足的人物



在畫面表現方面，雜誌玩家的遊戲畫面是採用 640 × 350 的高解析度搭配16色模式，透過徽波公司電腦美工的妙筆生花之技，在遊戲中所出現的人物造型、過場動靜畫等等，都有不輸給日本 PC98 的高水準，而一般雜誌社辦公室的畫面也相當清爽明白，以日式美形學的風格來說，算是相當的成功的作品。在人物設定方面，人物的個性及資料的設定，都是經過仔細推敲，一方面要求合理化，一方面也要求趣味性，同時也顧及到簡單明瞭。

在系統的要求方面，爲使遊戲進行順暢，雜誌玩家的基本需求爲 386SX 以上電腦主機及 2MB 以上的RAM，背景音樂部份除了支援 AD LIB 、SOUND BLASTER 、PAS 等較常見的音效卡，也支援了 GM 格式的音源機或音源卡，以豐富而輕鬆詼諧的樂曲，帶給玩家愉快的遊戲環境。

對許久未有新產品上市的徽波軟體來說，雜誌玩家是目前開發製作的重頭戲，所以投注了相當程度的公司資源在上頭，絕非隨隨便便的小品遊戲，據徽波的開發部門表示，目前整個「雜誌玩家」的研發工作進行的相當順利，預期在今年年底12月左右與各位見面，想要一窺雜誌界奧秘的諸位玩家，屆時千萬別放過這款遊戲喲！



風雲天下三國篇

話說三國時代之英雄豪傑到了天庭後，眼見人間興起三國熱，不禁技癢；加上玉帝亦想了解何人為三國第一武將，乃由曹操、劉備、孫權三人籌辦武技大會以定名位，由於報名者衆，為求公平乃抽籤決定十名人選與會。我們現就介紹此十位英雄給各位看倌。

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
格　鬥	約 4MB	11 月 16 日	386DX-33 以上 580K 主記憶體（另需 800K EMS）
製作公司	出版公司	預定售價	
至通資訊	軟體世界	未定	

人物簡介

力拔山河敵萬人　勇冠群雄溫侯者



呂布

字奉先
武藝、箭術一流，是三國時之超強勇士。





曹操

沛國譙人，字孟德
許劭曾說曹乃"治世之能臣，亂世之奸雄"



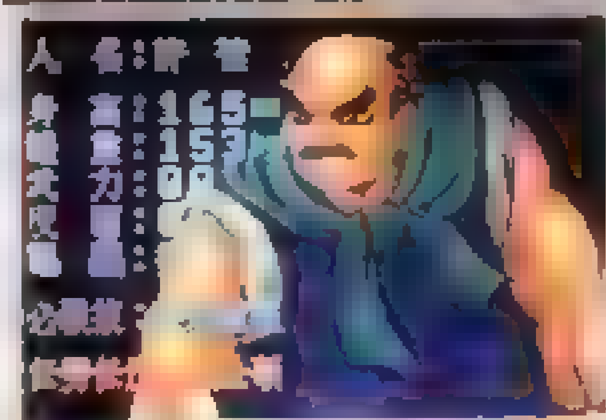
雙戟勇士豪氣壯　捨命護主第一人



典韋

陳留人
夏侯惇薦與曹操，為帳前都尉。



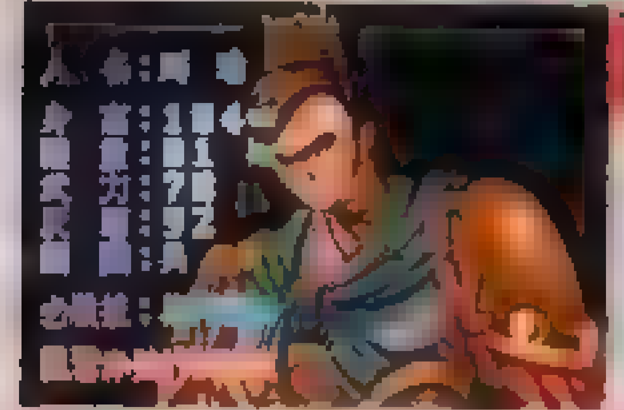


許褚

譙國譙縣人
字仲康，魏之猛將，操讚曰：「吾之樊噲也」。

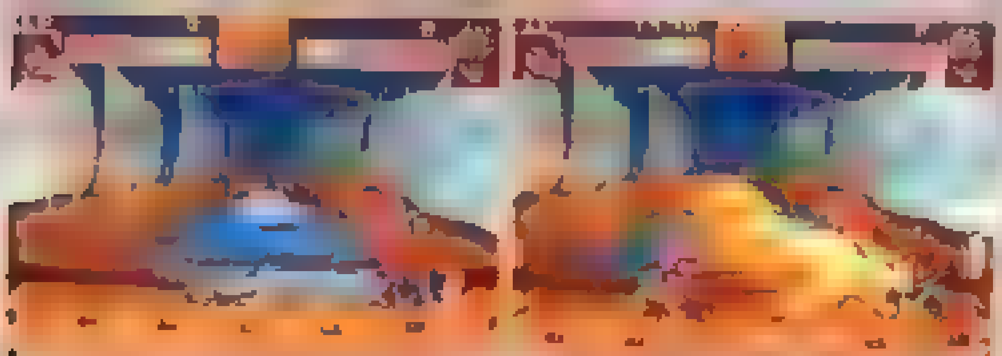


少年英雄智勇全 霸氣十足世僅存



周瑜

字公瑾
舒城人，與孫策是連襟。



青虹寶劍　猛虎馮河

嬌女出馬董卓伏 勝過千萬勤王軍



貂蟬

司徒王允府中歌伎，有閉月羞花之貌。



天女散花　百花爭妍

江東兒郎英雄漢 戰場與我無人敵



孫策

字伯符
孫堅之長子，有江東小霸王之稱，文武兼備。



旋風斬　鳳翼吹雪

五關斬將奔赴西 忠義雙全萬世傳



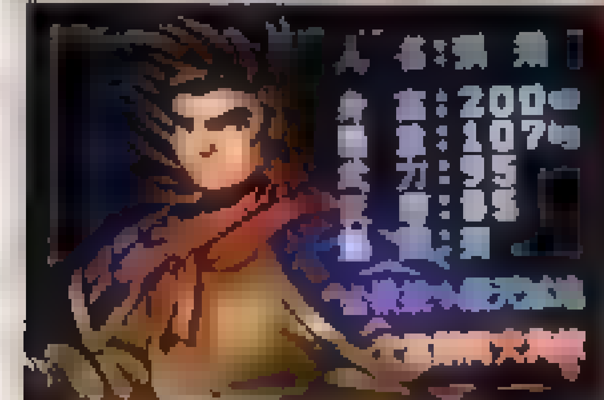
關羽

字雲長河東解人，文武兼備，後世尊為武聖。



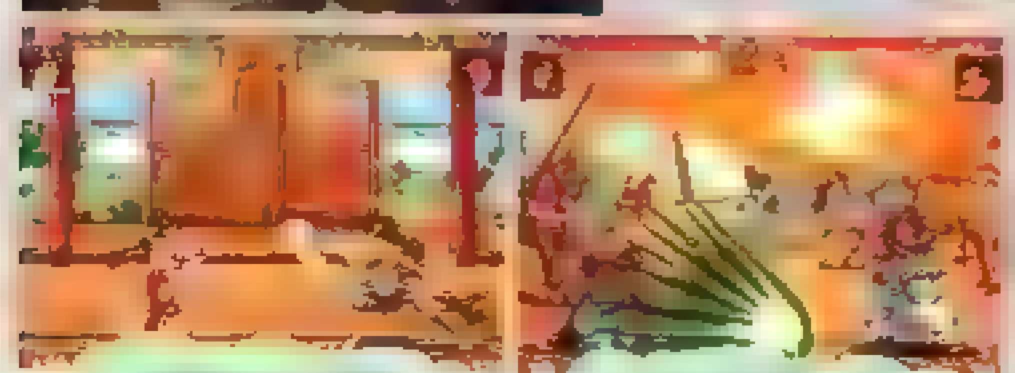
神龍擺尾　火龍騰空

長坂一怒誰敢當 橫眉豎目黑草者



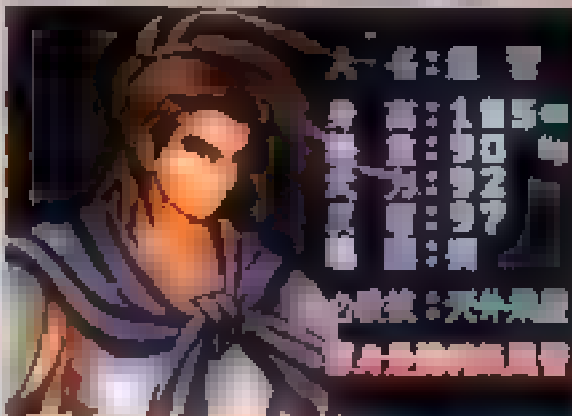
張飛

字益德
豹頭環眼，與劉備、關羽結為異姓兄弟。



靈蛇出洞　毀天滅地

單騎救主真虎將 千軍萬馬任我行



趙雲

字子龍常山真定人，以勇氣著稱，備嘗讚：「子龍一身是膽」。



排雲掌　天外飛星

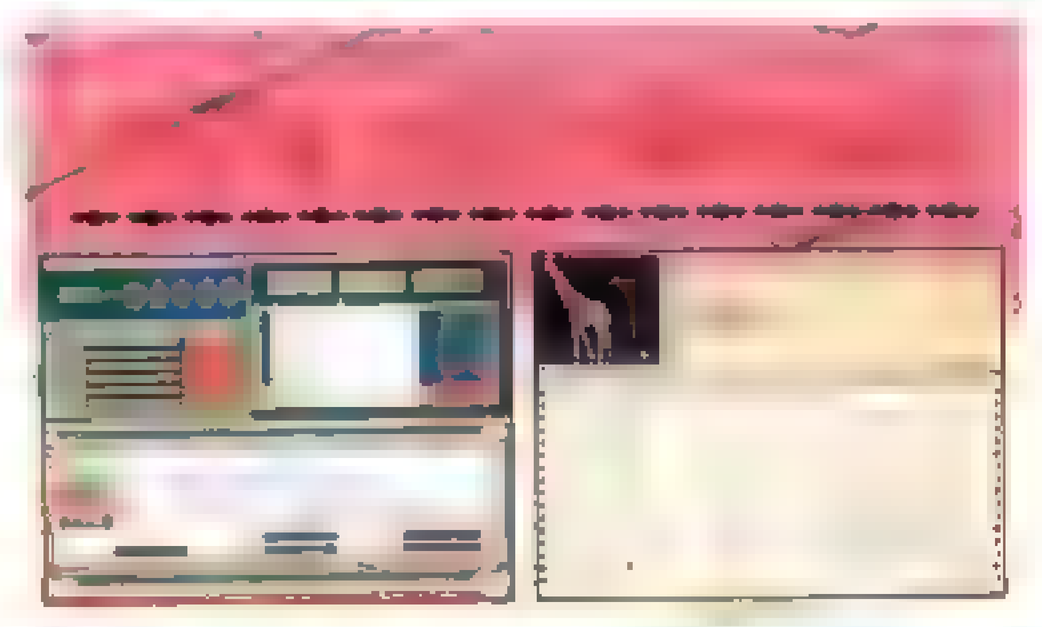
模擬動物園



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
策略	9MB	11月下旬	建議386以上640K
製作公司	出版公司	預定售價	
全崴資訊	全崴資訊	590元	

在許久的廣告之後，模擬動物園終於要上市了，到底這是什麼樣子的遊戲呢？簡單的說就是「養動物的遊戲」，不過這裡所言「養動物」可不是一隻、兩隻的養，而是幾十隻、幾百隻的養，而且是養來賺錢的喔！

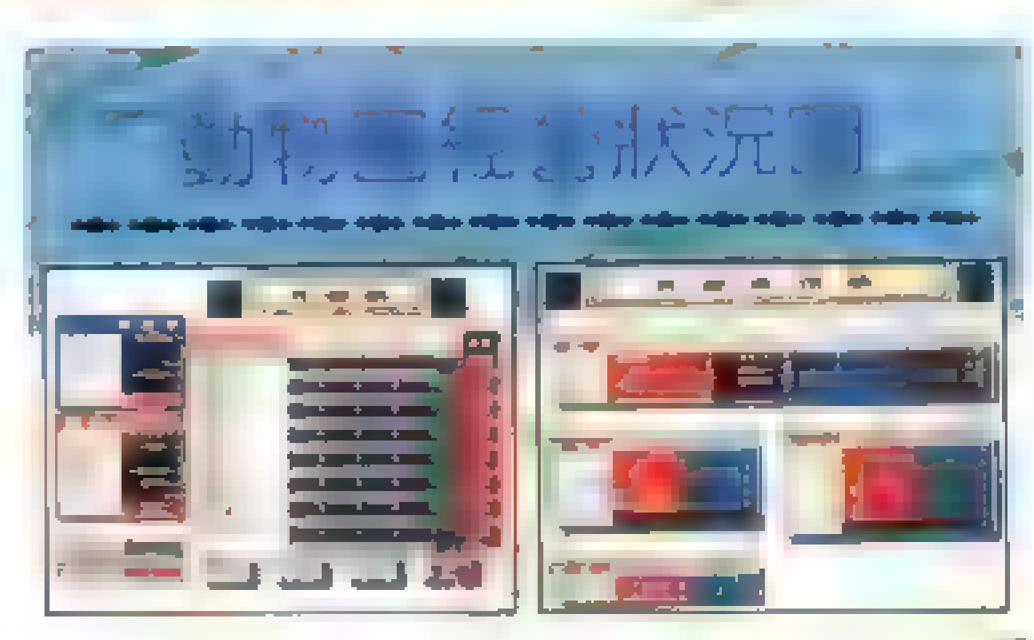
這款策略遊戲的重點如題目所言--模擬動物園，玩家要親手建造屬於自己的動物園，擠進世界排行之內，除了讓玩家可以隨意建造動物園，模擬動物園也提供了認識動物的機會，遊戲中內建了150種以上的動物資料，從一般的獅子、老虎、斑馬、羚羊之類，到稀有動物的熊貓，甚至有沙蟲（沙丘魔堡）、史萊姆（勇者鬥惡龍）等幻獸可供選擇。



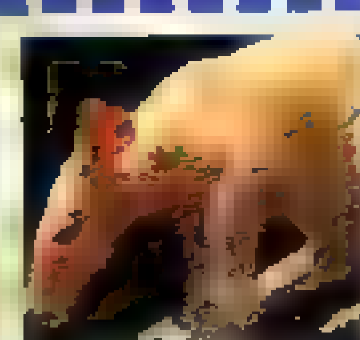
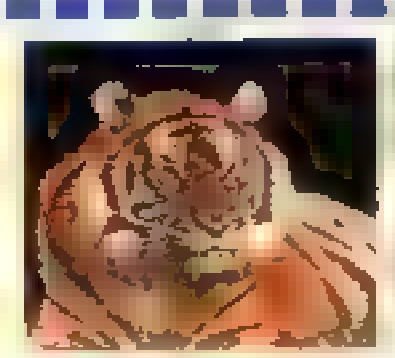
珍奇異獸任你養 保育重責大家來

動物園的園長可不是好幹的，玩家不但得親自設計園區、規劃建物來保障遊客的安全與快樂，還得為動物搭配糧食，以保持動物的健康。除了動物與遊客之外，更重要的是資金的募集，動物園的動物每天都要吃、要喝、要排泄，遊客需要休憩的地方，還有新的動物要採購，動輒要大筆開銷的情況下如何保持經濟平衡是相當重要的。

模擬動物園預定在11月中發行，大概看到雜誌的同時會上市，遊戲是採用高解析度16色的模式，只要386以上的PC就可以跑了，需要9MB的硬碟空間，除了一般國產遊戲常支援的SB 2.0之外，也支援GS音源對喜歡動物的玩家應該是個不錯的選擇。



各種動物任你選擇


金庸快打

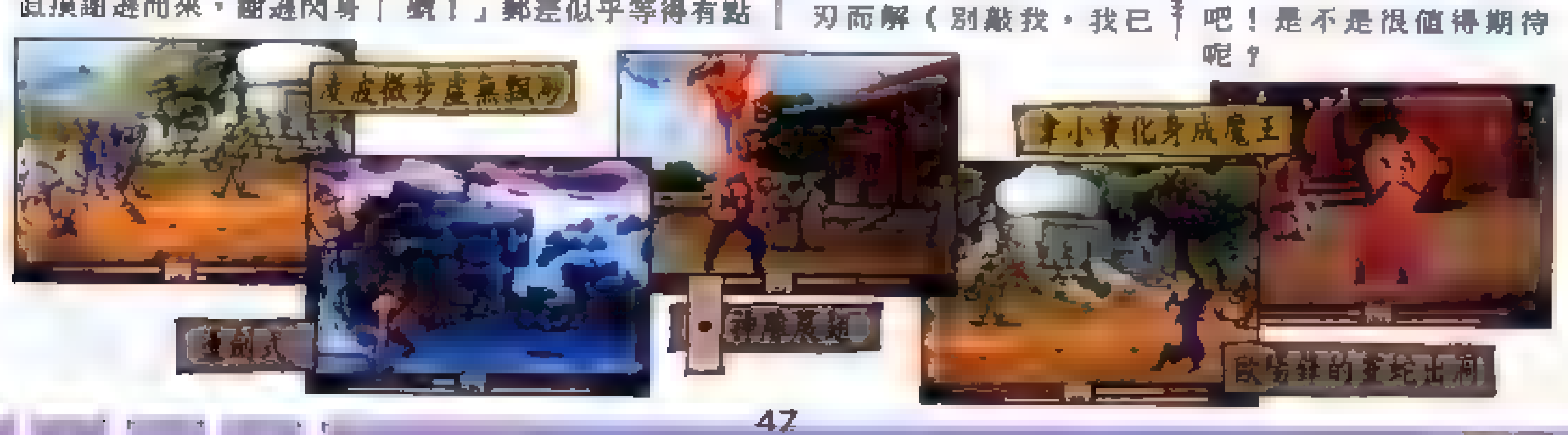
遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
格鬥	17 MB	明年	386以上 2MB RAM
製作公司	出版公司	預定售價	
軟體世界	軟體世界	未定	



「金毛獅王，留下屠龍刀便放你一條生路！」來人一襲白衣，聲柔婉約，背石而立，難掩清秀之姿，「放屁！這屠龍刀天下人皆能有之，就看你有沒有這本事搶它過去」，話聲才斷，謝遜胸口一痛，白衣人一記毒龍鑽紮實地踢中，「臭婆娘！看老子的七傷拳」，白衣人回過身來，竟是白淨如雪般的妝容，「小龍女？！」謝遜愕然，「正是！」「慢著！妳不是應該在"神鵰俠侶"的嗎？怎麼跑到咱這"倚天屠龍記"來湊上一腳，是咱的收視率太好讓妳眼紅，所以跳槽了？」「提到收視率奴家就有氣，要不是武林中盛傳『武林至尊寶刀屠龍，倚天不出誰與爭鋒』，奴家的神鵰俠侶才不會收視率一落千丈，今兒就要取下屠龍刀一視，它到底有何過人之處，看奴家的玉蜂針」，玉蜂針出只見漫天黑影，宛如蜂群，直撲謝遜而來，謝遜閃身不及只得出招相抗，「七傷拳」掃落玉蜂針的當兒，忽由黑影中落下白影，又是一記毒龍鑽，「該死的小龍女！看混元霹靂掌！」只見小龍女離頂三尺上，一道道閃著五色光華的氣流激射而出，激戰之中閃出一條人影帶走小龍女，「來者何人，竟敢阻我金毛獅王？」「我…我是郭靖」「？？？亂了亂了！莫非你也是為這屠龍刀而來？」「不…不是，我…在桃花陣裏迷了路，聽…聽到這兒有打鬥聲，才…才…」，「小子存心找碴！沒你事滾一邊去！」空氣中突然瀰漫著一股肅殺的氣氛，「日出東方，唯我不敗」，「是東方不敗！」「哪裏走！」「任我行？！」「邊劍式！」「令狐冲？！」「喂喂！你們都停手，皇帝要我來征收這把屠龍刀，違論者誅九族」，「韋小寶也來？！」天啊？！筆者從夢中驚醒過來，「限時掛號！」郵差似乎等得有點不耐煩，三兩下跑到樓下領了郵件，居然是『金庸快打』，「不會吧？」夢才開始……

相信有不少玩家都是忠實的金庸迷，筆者也是嗆鴉一眾啦！是不是做過像筆者一樣無聊的夢就不得而知了，基本上這些人物存在的年代有承繼性，並未出現重疊的現象，至少在小說裡是沒可能碰頭的，不過筆者倒是很想看看張無忌會不會也讓小龍女傾心，棄楊過而去，段譽的一陽指比之令狐冲的過劍式又如何？常常在想為什麼電腦會成為人類生活中不可或缺的一部份，因為它為我們，把不可能化為可能，要任我行和東邪、西毒分個高下或者葵花寶典和九陽神功那個厲害，恐怕連金庸都會感到頭痛，不過這些問題都將隨金庸快打的問世迎刃而解（別敲我，我已經醒了！）

在金庸快打裏有十三位號稱天下第一的武林高手，他們個個身懷絕藝，每個登場的人物都擁有至少四種成名絕學，如何在攻守之間取得致勝先機，打敗宿命的敵人，完成最美的結局，就要靠你靈活的操控了。華麗的武打招式會讓你大呼過癮，和武將爭霸一樣擁有發招時震憾的中文語音效果，操作上也支援了鍵盤與搖桿，特殊招式的使用則與一般的格鬥動作遊戲類似，同時也有聚氣的功能，讓你在最危急的情況下能夠扭轉劣勢，反敗為勝。這套軟體的程式和美工部份是由彼岸同胞所設計的，並由軟體世界台北工作室技術支援，語音的部份則是智冠委由六鑫負責，這大概是破天荒第一遭的兩岸遊戲軟體合作吧！是不是很值得期待呢？



凌波微步虛無飄渺

韋小寶化身成魔王

歐陽鋒的靈蛇出洞

三國志IV

中文版

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
歷史模擬	6MB	12月	386SX以上 2MB RAM
製作公司	出版公司	預定售價	
KOEI	第三波	1800	



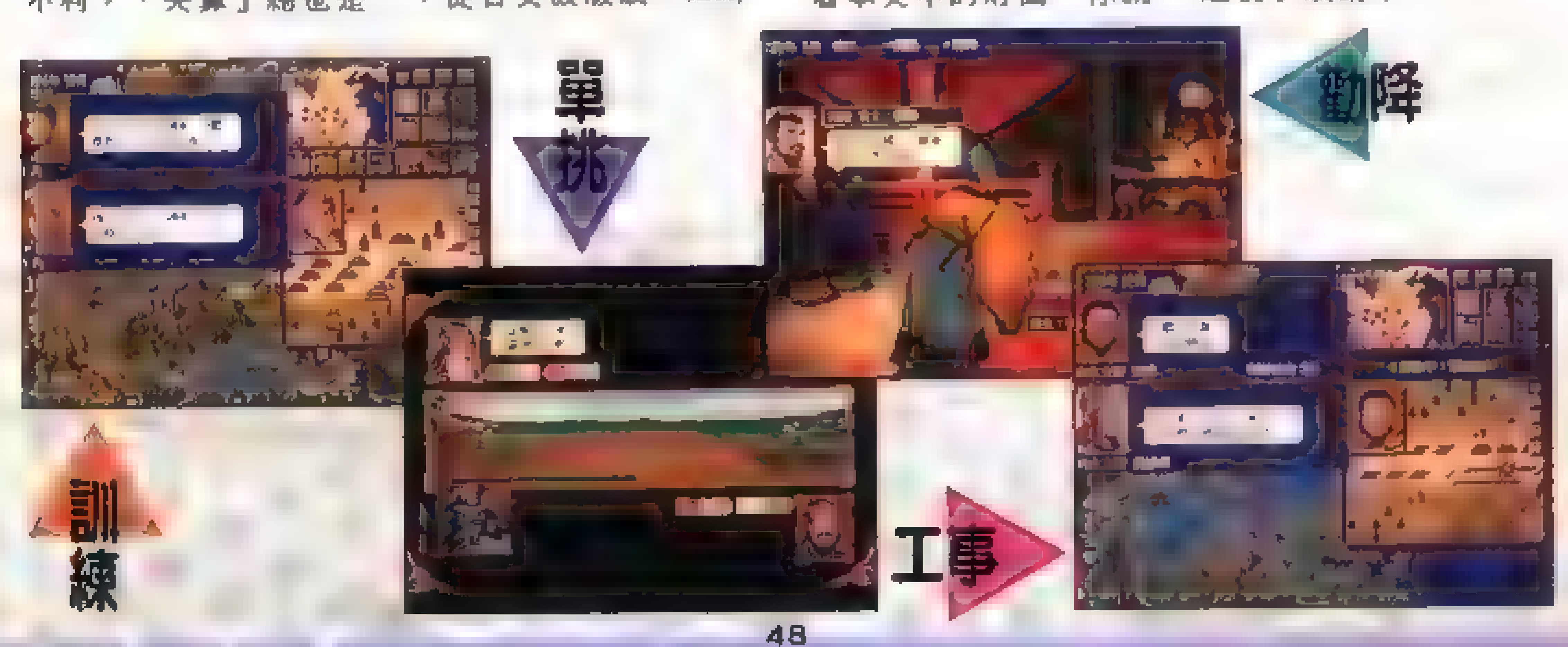
讓三國英雄都說中文



各位玩DOS/V版，猜日文猜得腦筋快打結、近乎一知半解打啞謎的三國志迷們，讓您久等了。三國志IV中文版即將堂堂上市，讓您享受說中文也能通的樂趣。不同於戰鬥型的三代，智鬥型的四代顯得斯文多了。二者最大的差別，簡而言之就是四代「能深深體會人才的重要性」，也就是在四代中非常注重人才的個別差異性，不同的場合需要不同的人才。聰明如諸葛亮、能文能武如曹操，也並非無往不利，「失算」總也是難免的。而個人戰鬥力強，適合上陣單挑敵將，卻因頭殼實在不夠好，無法率領部隊作戰的武將（武夫）恐怕也不在少數。一掃以戰鬥為中心，追求以真實角度做全盤考量的三國志IV，變的更複雜也更接近真實。不嗜血腥、心懷仁義、想以和平手段完成統一大業的玩家終於可以不必強迫自己一而再地衝鋒陷陣了。賢明的君主更可以召開會議，聽取各文武將們的建言、計謀甚至滿腹牢騷。

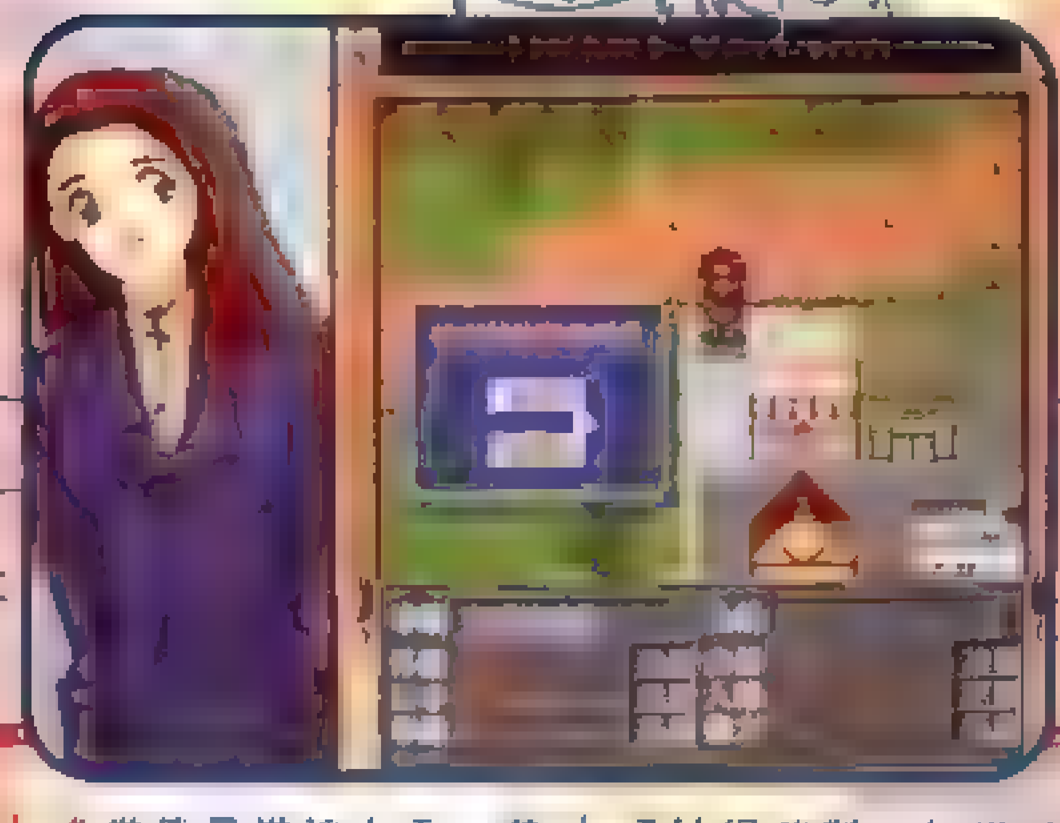
面對這樣一套軟體，從日文改版成 IBM/PC 中文版最高難度的問題，不是程式本身，而是如何將這些性格不一的人物對話翻譯得更生動、更傳神。熟悉或曾有過改版經驗的人都知道，這的確是一件很傷腦筋的事。為求儘量做到盡善盡美，代理發行的第三波和原廠日本光榮公司，投注了相當的人力及時間在翻譯、校稿工作上。然而有時也得面臨一些兩難的狀況，是要採用玩家們熟悉卻未必正確的用語、還是應該寓教於樂大刀闊斧地更改呢？就讓負責改版翻譯的人員去傷腦筋吧！至於中文版有那些有趣的「台詞」呢？讓我們先睹為快，看看本文中的附圖，你就知道遊戲怎麼個精彩法囉！看到了吧，罵人的字眼都十分豐富，如：老賊、腐儒、無賴、癟三、蠢婦、昏君、逆賊，中文版的人物對話，真是精彩可期呀！想一想東漢末年，長時期受「舉孝廉」「九品中正制度」影響，光靠孝順、道德操守就能當官的社會風氣下，一代梟雄曹操廣貼告示，「徵天下有才無德者」的心情吧。人，才是最大的資產。各位霸主，要不要來試試您是否懂得知人善任、有管理人才的能力呢？

PS：偷偷告訴諸玩家們，寶物裡有真有假，可得擦亮您的大（近視）眼睛！



推銷之王

芸芸眾生，客戶何處尋？



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
策　略	未　定	95年1月	386DX 以上 2MB RAM
製作公司	出版公司	預定售價	
勁一番	精　訊	未　定	

在天上的某一角陰暗處，雷電交加，似有不祥的預感……。在繁華的商業區中心，豎立著推銷之王集團的辦公大樓，其集團主席－推銷之王，一如往常般和其四名最得力下屬出外午膳，誰知道一步出大樓正門，眾人立即被雷電劈中，當場死去！這是一個有心的意外，原來推銷之王的死是上天的安排，因為根據天界的程序表所定，新的繼任人將會誕生。於是天界的緊急行動組仙子便把暗殺現任推銷之王的任務交及雷神去辦，雷神最擅長的當然是使用雷電去殺人，碰巧雷神剛購買的新型雷電發射器今天送貨，雷神當然想利用這機會試用一下。怎料新的發射器比舊型號的威力強大數倍，竟一拼把推銷之王的四個下屬也電死了，更糟的是這四個人之中有一個將會成為推銷之王的繼任人，現在全部死了。其嚴重性足以改變了人界的秩序，推銷業將會群龍無首，貨品供求出現問題，社會經濟因而衰退，人類步向滅亡，闖下如此滔天大禍的雷神必定身敗名裂，但祂卻想到了一個補救方法：祂派遣屬下四個天使，到凡間代替死去的四個推銷員，並想辦法爭取成為新一任的推銷之王，這樣不單可拯救人類的存亡，雷神自己亦可避過一劫！

玩者所要扮演的就是四個天使的其中一個，目的就是要成為推銷之王。遊戲中提供了兩男兩女的角色讓玩者選擇，他們各有特色，在推銷貨品時會有著不同的遭遇。玩者需由初級推銷員開始，努力達到目標而進升為中級推銷員、高級推銷員、行政推銷員、推銷經理，最後當然是推銷之王。遊戲中包括了一百種客人、一百一十多種樓宇，另有數十種貨品、道具和四十多種有趣事件，使整個遊戲充滿多姿多彩的變化。說了這麼多，究竟在遊戲中是如何推銷貨品呢？在遊戲中設有一種互動性的屬性系統，使推銷員與客人之間建立出一種特別的關係。在推銷員方面，主要有外貌、口才、學識、自信心和人緣等屬性，而客人方面則有外貌、年齡、公司規模、態度及人緣五項屬性。在其他遊戲當中，通常是屬性越高越好，但在「推銷之王」裏則有些特別，舉一個具體例子，當一個女推銷員的外貌屬性很高，則代表了她很美麗，如果這時遇上一個外貌屬性不高的女顧客其推銷成功率會降低，但若是遇上一個外貌屬性不高的男顧客，則成功率便會上升。除了用屬性去決定推銷成功與否外，玩者亦可以給折扣的方法去增加成功推銷的機會，但千萬不要給太多折扣而虧本啊！

「推銷之王」採用640×480的高解像顯示，從圖片中可看出畫面相當細緻。音樂音效方面除支援一般音效卡外，當然少不了MIDI音源了。操作方面全由滑鼠控制，是一個相當容易上手的遊戲。與生活契合的＜推銷之王＞預定明年一月與您見面，耐心期待吧！

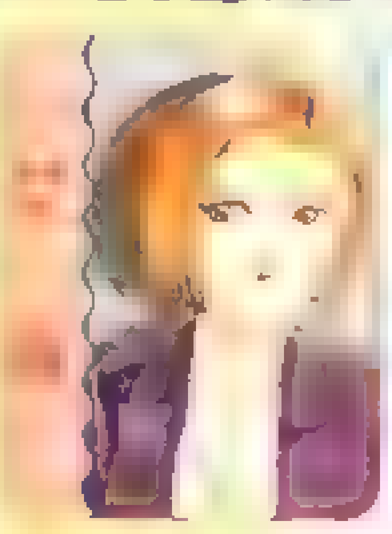
四位青年有勁的推銷新手

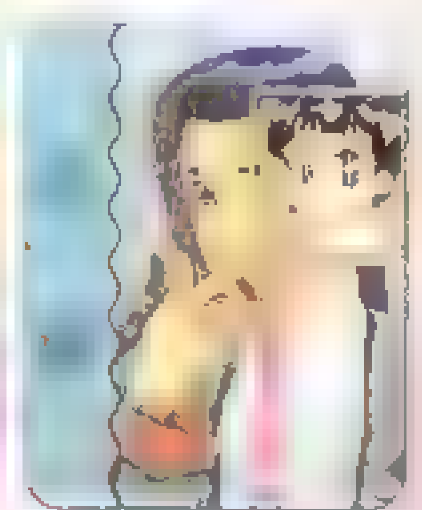


斯莉亞



古利斯





爭強鬥狠的生死挑戰，只為一求譽滿宇宙之殊榮……

宇宙英雄



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
動作	13 MB	未定	386SX 以上 2MB RAM
製作公司	出版公司	預定價格	
艾生資訊	軟體世界	未定	

公元2010年世界和平儼然到來，在長久的和平氣息下生存的人類又激起了爭強好勝的習性，在沒有戰爭的世界裡人們想出了另外一種解決方式，在擂台上以實力贏得世人的尊崇，人們也以能夠得此殊榮為傲，在幾次的比賽中都順利地產生了所謂的霸主，然而有一天，一位不知來自何處的科學家，在這個以血脈暴力著稱的格鬥中失去了他的雙足，在他生命的歲月中刻劃最深的傷痛，不僅是失去了行動的依靠，更叫他刻骨銘心的是慘敗的恥辱，從未嚐過失敗滋味的他興起了復仇的想法，瘋狂的念頭剎時佔據了他的思緒，沒有了腳，但卻有聰明的頭腦，在不短的一段時間後，他終於發明了生化機器人，開始他死亡的復仇之旅……

艾生資訊繼七俠五義之後再次嘗試突破 PC 硬體限制，要給玩家帶來全新的震撼，宇宙英雄繼俠人快打之後又一個使用DOS／4GW的格鬥遊戲，其效果可想而知，如果各位的近視程度沒比筆者嚴重的話，從畫面上應該不難發現它相當特別的地方，答對了！至少到目前為止，筆者只有在 VR 快打上才見過的偶實影子效果，首次出現在 PC 上（連遊樂器都沒有哦！）如何？興奮吧？！除此之外，背景的變化也相當地豐富，看戲的人不再是死板板的囉！根據"可靠"小道消息，在正式版本中將支援 3D 立體對打模式，屆時大概不難看到堆戴著紅藍偏光鏡片的格鬥迷在電腦螢幕前流連忘返。在畫面表現上，生命力旁的人物肖像，也會隨著生命力的減少，而有所改變哦！攻擊時螢幕的震動效果也是頗有震憾力的。遊戲中有10位可供選擇的主角，除了一般的拳腳攻擊外，每位主角都有3 4 種特殊攻擊招式，從畫面上各位可以看到艾生用心的地方，"指令"（INSTRUCTION）選項詳細地記載了特殊招式的使用，在加上遊戲片頭的敘述，如此一來這個遊戲似乎是不需要製造環保問題--印說明書或是操作手册了，真是個和平的時代。

遊戲同時也支援了搖桿和鍵盤，什麼？你要準備五支搖桿？有沒搞錯，這裡是軟體世界耶！支援搖桿和雙打功能這已經是司空見慣的事了，當然沒什麼大不了的，最驚人的是它可以經由 LLS、數據機或者是傳真機作雙機連線，透過網路，這種無遠弗屆的能力不知到是不是也會掀起如 DOOM 一樣的格鬥旋風，也許會先有個宇宙英雄杯格鬥大賽也說不定，千萬不要因為敲壞了鍵盤而想要復仇，先準備好一支耐操的搖桿和一部耐高溫的數據機（上面可以放泡麵的那種……），摩拳擦掌等著迎戰來自世界各地的格鬥家吧！


▼人物操作介紹

▲選擇挑戰對手


▼狼女 VS 肩角人

▼水手 VS 酋長

▲鋼女 VS 風魔



搖滾少林系列之台灣英雄

廖添丁 3D

遊戲類型	預定容量	[redacted]	硬體需求
動　　作	約22MB	83年12月底	IBM PC386 或以上機種
製作公司	出版公司	[redacted]	
艾　　生	軟體世界	未　　定	

滿清末年政治腐敗，無力抵禦內憂外患，日本早已覬覦台灣許久，故藉機竊據寶島，前後統治達五十餘年，台灣就此淪落爲日本殖民地。在日本統治台灣期間，老百姓飽受日人欺壓、凌辱與歧視，普遍生活窮困、民怨沸騰，但因懾於日人淫威，所以大多敢怒不敢言。

此時有一不甘受欺凌的台灣人名廖添丁，原就是一嫉世不羈之熱血男兒；眼看日人長期踩躪國人，義忿塡膺、揭竿而起，專門劫富濟貧、扶危濟困，與日本人作對，以示反抗之心；由於他疏財仗義、救人無數，故人人皆稱他："台灣英雄廖添丁"。

某日，廖添丁爲鏟除一欺善怕惡、爲富不仁之糧商，得罪其背後的流氓走狗，連累拜把好友被抓，以爲要挾；爲求救友，廖添丁義無反顧的深入虎穴，並於無意間得知，許多英勇抗日志士被囚禁於總督府警察本署，命在旦夕；國家蒙難、同志遇險，如此台灣將永無出頭之日，民族血恨如何申張？因而單槍匹馬以身涉險，希一舉救出抗日精英，延續國家命脈。這是廖添丁最艱難的一次任務，不成功則必成仁，如何才能化險爲直、完成使命呢？愛國志士們，伸出你們的援手，助廖添丁一臂之力吧！

忠肝義膽世少有 反抗侵略第一人

廖添丁的故事在民間流傳很廣，深受百姓歡迎，在台灣民間也有好幾個版本。最有名的當屬講古名嘴吳樂天先生的「紅龜與廖添丁」；而今艾生資訊將此段民間故事搬上PC螢幕，相信對電腦遊戲界在取材上將有正面的意義。

玩家進行本遊戲時是以第一人稱視角方式來玩，這種視角畫面可使玩家更有臨場感。因時代背景爲日據時期，故人物造型、武器等均似日本的場景，可讓玩家更了解歷史。


符合時代背景的畫面


第一人稱視角觀物

不錯的美工設計

午夜狂飆 3D

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
動　　作	約20MB	11月中旬	IBM PC386 或以上機種
製作公司	出版公司	預定售價	
艾　　生	軟體世界	未　　定	



傳說：聖靈降生的午夜時刻心上人接吻，就能夠永遠在一起。

傳說：月圓的午夜，隱藏在人群中的狼人將現身撲殺接近身旁的人們……。

傳說：掌控歲月的時光老人，徘在午夜時刻，徘徊街頭尋找離家的小孩……。

午夜這個陽氣最衰、陰氣最盛的時刻，邪魔惡靈現身的時刻，今夜又將是怎樣的夜晚呢？

快到午夜了，你還把不到一個正點的馬子，苦惱嗎？連抓了十幾次的布娃娃都摃龜，鬱卒嗎？現在是不是有血脈賁張、想一飛沖天的衝動，有打打殺殺狂飆街頭當飛車黨的衝動呢？飆車解悶如何？老掉了！騎機車跳人樹怎麼樣？沒有新鮮感了。現在告訴你一個又刺激又新鮮的新玩法，那就是在午夜無人的街頭，駕著十四輪的貨櫃大卡車去狂飆賽車，讓你手握方向盤掌控全局，享受風馳電掣的刺激，公路上更可把那些不長眼的傢伙，礙眼的人擺個稀巴爛，大搖大擺縱橫在街道上橫行無阻，既不需擔心警察，也不會碰到別人，怎樣過癮吧！

不錯的 3D 畫面，各式各樣的場景任您遨遊

相信不少玩家都玩過賽車遊戲，像超級機車賽（SUPERBIKE CHALLENGE）、名車大賽（TEST DRIVE ACCOILDE）等在幾年前都是極受歡迎的遊戲。現在艾生資訊繼七俠五義之後再度推出一款不同以往的賽車遊戲，讓大的賽車族玩到更新鮮、更刺激的3D立體賽車。

本遊戲的配備只要有 386 以上機種即可執行，界面操作除鍵盤外更支援搖桿、滑鼠，硬體需求上並不嚴苛，對於為提昇配備苦惱的玩家來說是一福音。

台北飆車已不稀奇，想像過在澳洲雪梨、埃及金字塔、美國太空總署、非洲沙漠、北極冰天雪地及法國凱旋門等地比試身手嗎？現在午夜狂飆 3D，將給你這種不犯法、卻又逼真的魅力震撼，帶你橫跨五大洲、十餘個國家，山光水色盡收眼底；飛越峽谷、勇闖危橋、迴旋急彎道、超級連環大追撞，好漢不怕路難險；逼真的場景、身歷其境的震動實感，不由得熱血彭湃，激發出豪情壯志；即使是太空梭、波音 747 飛機也一樣不放在眼裡，誰怕誰，若毛了司機大爺我，照撞不誤！午夜狂飆使您盡情暢馳在 3D 世界中，保証打完夜行"心凉脚透開"之感。

喜歡追求速度撞擊感的少年仔，捲起你的袖子，綁好你的安全帶，Are you ready？午夜狂飆開車嘍！

3D 立體飆車畫面



異獸邪館 3D

遊戲類型	預定容量	預定發行日期	適用機種
動作	約25MB	84年元月中	IBM PC386或以上機種
製作公司	出版公司	預定售價	
艾生	軟體世界	未定	

這是一個能令你血脈賁張卻又悲傷不已的故事，也是一個憂鬱英雄的故事。

相傳，四千年前的銀河系中，有一顆散發著銀色耀眼光芒的星球－－燦藍星，星上居住著一群以修業為專業的和平民族，他們擅長使用法術，相互間並不時切磋武術以為修練。

燦藍星國王有兩個王子，長子凱爾深具野心，專門研究黑魔術，並擅於駕馭火、雷、冰與超時空的轉換，唯自視甚高，不把他人放在眼裡；次子菲利宅心仁厚，處處禮讓兄長，以修練白魔術為重心，由於深得民心，也是燦藍星國的當然繼承人。

對於王位的繼承權旁落，凱爾心中相當不滿，更由於某次練功不慎走火入魔，導致身化魔物，更激起他篡位弒父、離經判道的實際行動；幸好菲利王子立即繼承王位，並取得降魔聖劍，經過一番惡鬥後，將凱爾及其同黨；利用降魔聖劍的神力，暫封入巨石之下，希望他們從此不再復出、為害燦藍星國，且將此段事蹟繪成壁畫，以警惕後世子孫。

然而，被封入地底的凱爾王子，不僅不曾痛思改過、洗心革面，反而更苦修邪惡魔法，圖謀以血還血。如此經過了三百年，凱爾終於練成了人獸合體大魔法，並招喚雷電破解了聖劍的封印；此次捲土重來的凱爾，已非吳下阿蒙，更加殘酷狠毒、血腥暴力，他要復仇、他要顛覆，他要所有燦藍星國的子民淪為他的魔族兵團。

為了解救國家、民族的旦夕之危，菲利王子不得不再度請出降魔聖劍對抗魔族兵團。兄弟鬩牆的悵鬱，手刃親族的悲痛，在在都使他猶豫再三；然而，在這個不是你死，就是我活的生死存亡之際，即使無奈也不得不大義滅親。即使如此，面對已修練成功且殘暴不仁的凱爾，你又能有幾分勝算呢？

上天下地鏡頭轉向 衝鋒陷陣緊張刺激

本遊戲在場景、怪物構圖上延續艾生的設計，玩家將會發現與毀滅戰士（DOOM）有些類似。同樣的必須穿梭於各處找尋過關關卡；你也必須靠著搜尋醫療用品來維持你的生命。

本遊戲的硬碟空間約須25MB，預定在84年元月中旬出版，敬請喜歡此類型遊戲的玩家，來玩玩看。





末日 3D

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
動作	約25MB	約12月中旬	IBM 386或以上機種
製作公司	出版公司	預定售價	
艾生	軟體世界	未定	

熒惑星紀元年間，銀河次序經過了重新排列，各星球皆擁有自己的能量來源，宇宙呈現一片欣欣向榮的和平氣象，星際旅行早已是稀鬆平常之事，戰爭更是年輕人前所未聞的名詞。然而，這樣的日子卻因爲一件事的發生，而完全改觀了……。

由於黑洞質子產生不尋常的擴大，影響了重力的平衡，使得星球間賴以交通的時空關道，也由於磁場扭曲的關係導致崩壞；地球亦在此種情況下，與外界斷絕了往來，形成孤立狀態。

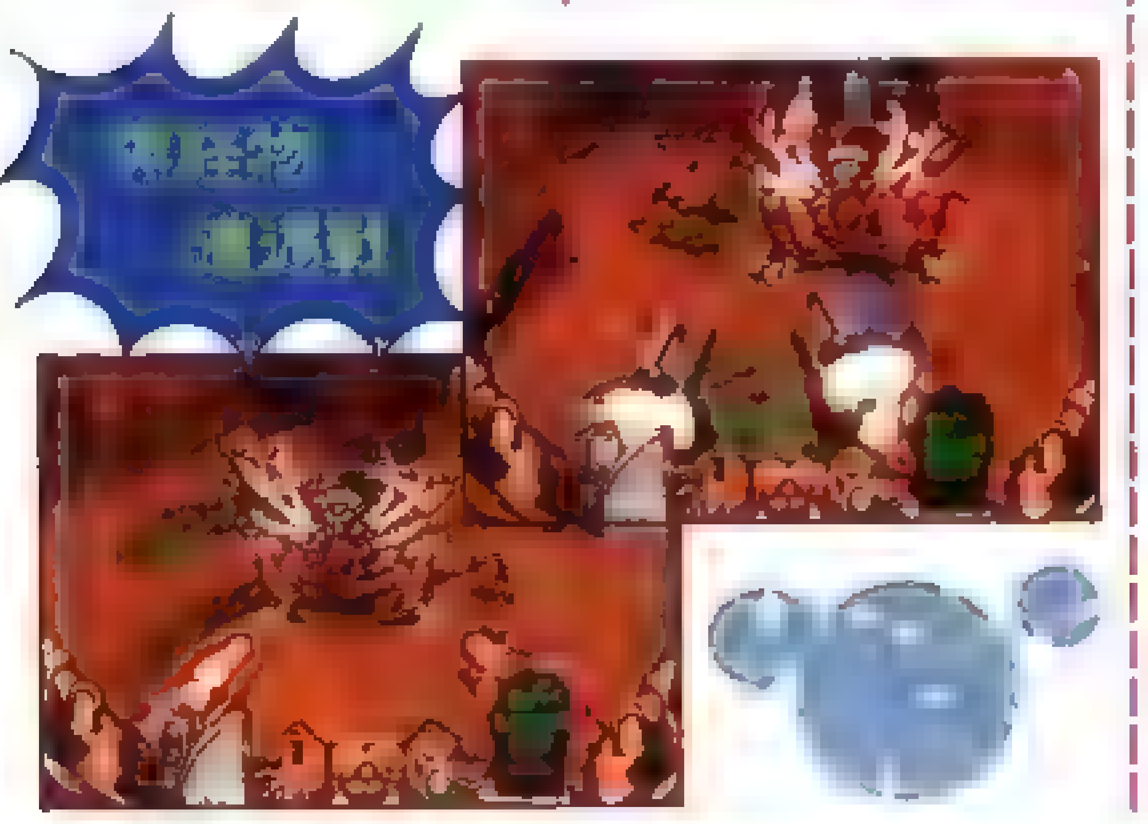
天狼星，是一座專門囚禁已被銀河法庭判處終身監禁人犯的銀河監獄。獄內滿是窮凶惡極且犯案累累的星際怪物，其中，尤以八個亡命之徒最爲聲名狼藉；這八名星際怪物便趁磁場崩壞、獄內一片混亂之際，盜取了天狼星動力來源的--能量石，种機駕太空船逃之夭夭。在逃亡途中，太空船由於燃料不足墜落在地球上，於是八名星際怪物各攜帶一塊能量石碎片分頭逃逸。

沒想到，天狼星能量石碎片之重力，影響了地球的運轉，使得地球自轉停止，四季也逐漸消失，人類對外求告無門，更即將面臨滅亡的危機；此時，太空船墜落處有一地球人，因受輻射波及的影響，也突變成一巨大的怪物，擁有與之抗衡的力量。因此，他肩負消滅星際怪物、收回能量石的重責大任，他將是地球全人類生存的希望，如果失敗了，地球將自銀河系中永遠消失……。

不錯的美工音效，重現大型電玩的聲光效果

本遊戲採用第一稱視角來進行，頗具臨場感，而畫面則爲 320×200 的 256 色解析模式；因是未來時空的戰鬥，故怪物將不同於以往 RPG 所見之怪物，造形上亦將令玩家匪疑所思，而更具新鮮感。

在戰鬥視效上，玩家所扮演的主角，將俱有不同的武器配備，你可以視不同的怪物而採用不同的戰鬥方式。而進行戰鬥時，其動作、爆炸等的聲光效果均不錯，可說是一款大型電玩的立體 PC 版遊戲，動作類的同好不妨一試。





與怪物遭遇戰



正宗四川省麻將

■出版公司：九藝資訊
■類　　別：博奕
■容　　量：未定
■發售日期：未定

九藝的「正宗四川省麻將」並非是一般傳統的麻將博奕遊戲，而是一種以麻將牌為主的消牌遊戲，所以非常適合每個年齡層，也因為它的遊戲方法簡單易學，玩者可以不必要花太多的時間去研究、鑽研一個遊戲該如何破關，在您無法排除寂寞空虛或是打發空閒時間的時候裡不妨嘗試看看這套小品遊戲。

遊戲規則與一般的「四川省」差不多，玩者須在固定的時間內，將螢幕上的麻將牌子消除完畢，每解一對便可獲得額外增加的秒數。另外如果您玩到眼花撩亂、山窮水盡而無法繼續的地步時，這套遊戲也有為您設計解牌的功能，但是每一次的遊戲中只有兩次，而如果您在指定的時間內完成，消除全部的麻將的話；則可獲得一次自動搜尋的功能。此外，這套遊戲也特別設計了一個特殊功能－關卡製作引擎；關卡製作引擎就是玩家可以隨著自己的意思，另外設計自行排列組合麻將的位置次序，然後電腦也會幫您檢查此種的排列是否可以解開。

這套「正宗四川省麻將」遊戲特色，除了九藝強調的可以在視窗上執行之外，在畫面上九藝也精心選製了幾張迷人的圖片作為過場畫面，來增加遊戲的可看性；至於在操作方面只要你有一部電腦，一個鍵盤或是一隻「老鼠」就可以了，但是，您必須要有一台3.5 寸的磁碟機方可進行這套人盡皆知的「正宗四川省紘」。「正宗四川省麻將」這套小品的視窗遊戲是支援中、英文版的，目前九藝的製作程度已接近完工的階段，相信不會讓玩家一等再等了，覺得壓力大嗎？情緒不好嗎？想偷個懶或是想摸魚一下嗎？……

……輕鬆一下吧！試試這套國人自製唯一可以掛在視窗上的遊戲「正宗四川省麻將」，請玩家們密切注意推出日期！

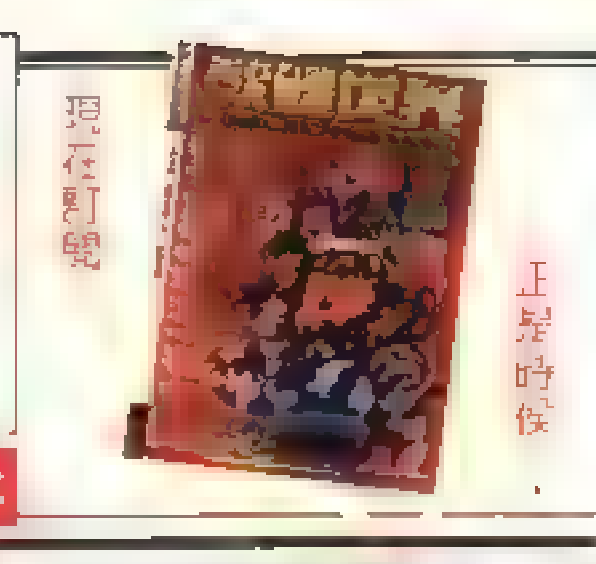
登記／局版臺字8603號
帳號／40423740
廣告／3848088-277

軟世新聞

Soft World News

本期旅動[illegible]暴力入侵軟體界[illegible]日本

現在訂閱



正是時候



暴力侵入軟體界 可憐天堂鳥折翅

天堂鳥公司遭人侵入蓄意破壞

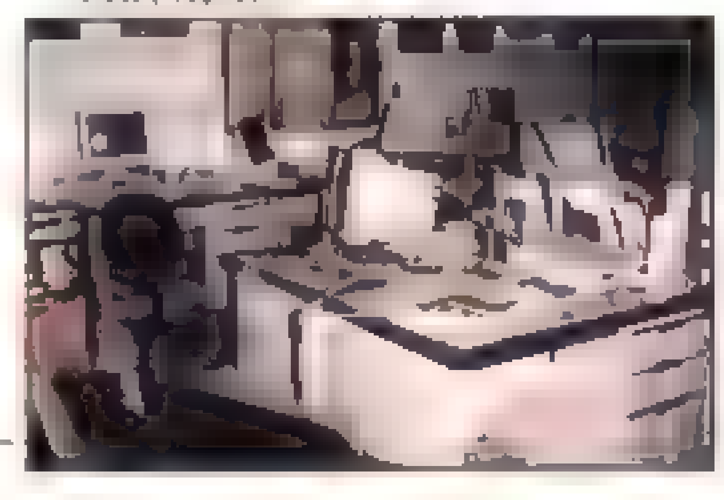
除了遊戲資料損毀外　財務損失亦難以估計

〔記者何布　台北報導〕

十月十四號傍晚，天堂鳥資訊有限公司遭數名歹徒公然侵入，不僅將所有的硬體設備嚴重破壞，更使得該公司製作年餘的遊戲資料也一併損毀，直至目前為止，損失金額尚無法估計，警方也正掌握可疑目標著手調查。

據了解，在上月十月十四日，有一名歹徒進入位於新店市一民路的天堂鳥公司，在口頭詢問確定該公司的名稱後，即取出預先藏好的棒球棍，將該公司遊戲製作小組的電腦、螢幕全部搗毀，然後撂下一句：「留一口飯給別人吃！」，隨即揚長而去，現場則留下一片殘破的景象，幸好並未傷及該公司的工作人員，但由於許多儲存在硬碟內的遊戲資料因此損毀，此次的暴力事件已嚴重影響到該公司的出片計劃，由於歹徒在逃逸前還撂下狠話，案情的發展似乎不如一般暴力事件單純。

據天堂鳥公司負責人簡全龍先生表示，該公司因近來受到日本業界的重視與信賴，紛紛授權代理其產品，卻因此遭到恐嚇、威脅不斷，沒想到最後竟然遭到如此無情的暴力破壞，而一向單純的遊戲軟體業界，本是造成許多人童年的幻想與消磨許多無聊的時光，很不幸的，也避免不了許多行業暴力介入的惡夢，為此深表遺憾，並希望軟體公司能發揮人溺己溺的精神，共同譴責不法分子，還給遊戲軟體界一份祥和的園地！



一片嫌太少　兩片不算多　四片剛剛好！？

光碟遊戲容量爆炸時代來臨　銀河飛將三代將發行四片CD！

〔記者何布　台北報導〕

自第七位訪客獲得玩家極大的好評後，光碟遊戲的容量成為玩家選購光碟遊戲的主要考量因素，據記者了解，目前已由ACESS公司所推出的冒險遊戲—「Under A Killing Moon」，已突破第七位訪客兩片光碟的容量記錄，而以四片光碟的容量堂堂上市，聲勢十分驚人。另外，ORIGIN公司耗資四百萬美元的年度大作—銀河飛將三代，由於推定容量已達2.0-2.5GB，據可靠的消息來源證實也將發行四片光碟，相信這是今年年底唯一能使有光碟機的玩家睡不著覺的消息。

由於上期SUPER NEW FILES銀河飛將三代報導將光碟誤傳為二片，經特約作家評議會決議，決定將主編李俊賢先生施以五十大板的懲罰，但在執刑時發現其早已皮開肉綻，原來是屬累犯，實在不值一哂。

國產PC GAME回攻日本
大宇軒轅劍貳勇闖東瀛

大宇資訊與日本軟體公司簽約
軒轅劍貳 DOS／V版將在日本發行





【記者何布　台北報導】

大宇DOMO小組的RPG名作—軒轅劍貳，在與日本軟體公司簽約後，正式在日本發行發行DOS/V 版，促銷的廣告也散見LOGIN等知名的日本遊戲雜誌。據了解，這是國產遊戲繼全崴公司的快打至尊後，再次以DOS/V版打入注重遊戲品質的日本市場。

據DOMO小組魔頭蔡明宏表示，日本方面由於對軒轅劍貳濃厚的中國山水畫面風格相當看好，故主動來台灣合談改版發行事宜，在合作方式確定後，日方由日本傳回翻譯好的日文訊息，DEMO小組在蔡魔頭的鞭策下，改版的工作竟在二小時內完成，佩哉DEMO！真是國人之光！

增版啟事

歌騰快訊正式創刊
BBS站也同時開張



【記者何布　台北報導】

以代理遊戲硬體週邊為主要業務的歌騰資訊，由於月前所推出的贈閱性雜誌—歌騰快訊十月份的試刊號推出後獲得玩家們不錯的迴響，目前決定正式出刊，並於十一月份推出創刊號。據了解，歌騰快訊的內容除了專題報導之外，還有最新的軟、硬體介紹以及郵購目錄。凡是會員免費贈閱半年份，非會員的玩家可以寄信去索取。

除了雜誌外，該公司所創立的BBS站：倍能資訊站，也於十月開站了。目前在BBS站上有各種關於Gravis和 Turtle Beach 的新版驅動程式、遊戲修改及 Demo 。在站上並設有各類產品的討論區，對歌騰產品有興趣的人，可以直接在BBS 站上獲得資訊。而以前曾購買歌騰產品的玩家，亦可獲得等級的優待。

地址：台北市龍江路235號 3F－1
電話：305-3011　509-1621
FAX：503-7648

搖滾少林之七俠五義
功能加強版免費贈送



【記者何布　高雄報導】

第一套國產的3D動作遊戲搖滾少林之七俠五義出版後，深獲玩家們的青睞，據軟體世界企宣部表示，目前出貨量已突破二萬套，但由於第一版的遊戲有玩家反映武器射不準、有些敵人的設定太強而不易過關，針對這些缺點，將於11月15日推出功能加強版改正，玩家可逕自軟體經銷公司免費索取。

軟世新聞
增版徵稿啟事

★—★—★—★

軟世新聞預計增版，急徵下列稿件

1. 業界新聞版：歡迎相關廠商或讀者提供第一手消息
2. 副刊一版：歡迎讀者提供與電腦遊戲相關的心情散文、短篇小說。
3. 副刊二版：歡迎讀者提供對遊戲的論述性觀點與看法。
4. 消遣版：歡迎讀者提供短篇笑話或搞笑、諷刺漫畫。



新片動向

提供國內出片

十一月份

1 日 ●雷電 《第三波》
類型：射擊　售價：450元
3 日 ●創世魔法師 《松崗》
類型：RPG　售價：380元
5 日 ●特勤機甲隊 《華義》
類型：戰略　售價：699元
9 日 ●台灣模擬選戰 《軟體世界》
類型：模擬　售價：480元
●銀河私掠者語音片＋正義出擊資料片 《軟體世界》
類型：模擬冒險　售價：420元
16 日 ●風雲天下 《軟體世界》
類型：動作　售價：未定
30 日 ●鹿鼎記之皇城爭霸 《軟體世界》
類型：RPG　售價：未定
上 旬 ●1942太平洋空戰 《第三波》
類型：模擬　售價：未定
●江洋大盜 《海閣》
類型：智育　售價：399元
●龍騎士III中英文CD 《微波》
類型：RPG　售價：未定
中 旬 ●正宗四川省麻將 WINDOWS 《九藝》
類型：智育　售價：未定
●捕快 《海閣》
類型：冒險　售價：399元
●孤女的願望 《海閣》
類型：冒險　售價：399元
●驚魂塔 《軟體世界》
類型：動作　售價：360元
●致命快打 《精訊》
類型：動作　售價：450元
下 旬 ●午夜狂飆3D 《艾生》
類型：動作　售價：未定
●PROXIMA星系戰史 《海閣》
類型：策略　售價：399元
●跳跳魔法師 《軟體世界》
類型：動作　售價：360元
●非自然選擇 《電腦休閒世界》
類型：策略　售價：未定
●人面蛾CD版 《漢堂》
類型：電子小說　售價：未定

十二月份

14 日 ●金庸快打 《軟體世界》
類型：動作　售價：未定
28 日 ●決戰 《軟體世界》
類型：戰略模擬　售價：未定
上 旬 ●商之器CD版 《新藝》
類型：策略　售價：未定
●銀河救世軍 《松崗》
類型：模擬射擊　售價：未定
●大海戰II 《軟體世界》
類型：模擬　售價：未定
中 旬 ●一線生機CD版 《宏申》
類型：戰略　售價：未定
●X戰機CD版 《松崗》
類型：模擬射擊　售價：未定
●新超級運動員 《軟體世界》
類型：智育　售價：未定
下 旬 ●正宗台灣接龍 《九藝》
類型：智育　售價：未定
●末日3D 《艾生》
類型：動作　售價：未定
●搖滾少林之廖添丁 《艾生》
類型：動作　售價：未定
●將族II 《光譜》
類型：博奕　售價：未定
●世紀末商業革命 《光譜》
類型：策略　售價：未定
●一線生機 《宏申》
類型：戰略　售價：未定
●禁忌蛇姬 《花道》
類型：智育　售價：未定
●死星戰將CD版 《松崗》
類型：動作射擊　售價：未定
●諾瓦風暴 《松崗》
類型：動作射擊　售價：未定
●龍劍客 《美商邁點》
類型：RPG　售價：未定
●小沙彌 《傑克豆》
類型：動作射擊　售價：未定
●武將爭霸II 《熊貓》
類型：動作　售價：未定
●魂 《泰騰》
類型：動作射擊　售價：550元
●網路奇兵 《軟體世界》
類型：RPG　售價：未定
●銀河艦隊 《軟體世界》
類型：動作戰略　售價：未定
未 定 ●中國 《世紀縱橫》
類型：策略　售價：未定
●精靈幻界 《世紀縱橫》
類型：戰略　售價：未定
●長眼計劃 《宏申》
類型：RPG　售價：未定
●星世紀戰將 《弘煜》
類型：射擊　售價：未定
●魔法師寶典 《全崴》
類型：RPG　售價：未定
●古老夢幻 《長重》
類型：RPG　售價：未定
●霸寇雄師 《旭光》
類型：戰略　售價：未定
●銀河英雄傳說III SP 《微波》
類型：戰略　售價：未定
●聖少女戰隊 《華義》
類型：RPG　售價：未定
●飛鷹騎士 《鷹揚》
類型：戰略　售價：未定

84年元月份

上 旬 ●決戰保齡球 《九藝》
類型：運動　售價：未定
●殖民計劃 《光譜》
類型：戰略　售價：未定
●絕地CD版 《新藝》
類型：冒險　售價：未定
中 旬 ●異獸邪館3D 《艾生》
類型：動作　售價：未定
●永恆之門中文版 《松崗》
類型：RPG　售價：未定
下 旬 ●阿達魔術師 《松崗》
類型：冒險　售價：未定
●魔城迷蹤 《松崗》
類型：動作冒險　售價：未定
●雷霆萬鈞 《泰騰》
類型：射擊　售價：未定
未 定 ●異星突擊 《旭光》
類型：戰略　售價：未定
●魔域傳說 《華義》
類型：RPG　售價：未定

二月份

●無人島物語 《華義》
類型：冒險　售價：未定
●明日之星 《鷹揚》
類型：策略　售價：未定
●獵殺 《泰騰》
類型：動作　售價：未定

三月份

●瘋狂醫院II 《鷹揚》
類型：策略　售價：未定

四月份

●太陽神英雄傳 《九藝》
類型：RPG　售價：未定

未定

●蜥蜴超人L-MAN 《大宇》
類型：冒險　售價：未定
●魔法世紀2 《大宇》

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

最新情報

類型：戰略　售價：未定
●麻將情趣屋Ⅱ《天堂鳥》
類型：博奕　售價：未定
●我的動物園(CD)《天堂鳥》
類型：智育　售價：未定
●終極武鬥會　《天堂鳥》
類型：格鬥　售價：未定
●貓神　《天堂鳥》
類型：戰略　售價：未定
●魔龍記事　《天堂鳥》
類型：RPG　售價：未定
●世紀大空戰　《台晶》
類型：模擬　售價：未定
●危機都市　《弘煜》
類型：冒險　售價：未定
●風色幻想　《弘煜》
類型：RPG　售價：未定
●幽冥教主　《松沛》
類型：RPG　售價：未定
●絕地雙娃　《松沛》
類型：RPG　售價：未定
●月神兵解　《花道》
類型：RPG　售價：未定
●勁舞 99　《花道》
類型：冒險　售價：未定
●氣蓋山河　《旭光》
類型：RPG　售價：未定
●超時空要塞　《華義》
類型：戰略　售價：未定
●臥龍傳　《華義》
類型：戰略　售價：未定
●釣天仙蹤記　《傑克豆》
類型：RPG　售價：未定
●太陽神殿　《傑克豆》
類型：動作　售價：未定
●少女 夢 天使　《濟堂》
類型：策略　售價：未定
●模擬師父　《濟堂》
類型：策略　售價：未定
●龍騎士III　《微波》
類型：RPG　售價：未定
●雜誌玩家　《微波》
類型：策略　售價：未定
●傳說紀元 黑暗之星《微波》
類型：RPG　售價：未定
●默示錄-神爭之戰　《微波》
類型：RPG　售價：未定
●非洲探險(暫定)《熊貓》
類型：智育　售價：未定
●爆笑保齡球(暫定)《熊貓》
類型：運動　售價：未定
●格鬥悍將　《熊貓》
類型：動作　售價：未定
●水滸傳　《熊貓》
類型：動作　售價：未定
●秦俑　《熊貓》
類型：RPG　售價：未定
●甲午戰爭　《熊貓》
類型：戰略　售價：未定
●包青天　《熊貓》
類型：冒險　售價：未定

軟體世界雜誌　1994・11月號

SCHEDULE

1	TUE	●雷電
2	WED	
3	THU	●創世魔法師
4	FRI	
5	SAT	●特勤機甲隊
6	SUN	
7	MON	
8	TUE	
9	WED	●台灣模擬選戰　●銀河私掠者語音片＋正義出擊資料片
10	THU	
11	FRI	
12	SAT	[illegible]
13	SUN	
14	MON	
15	TUE	[illegible]
16	WED	●風雲天下
17	THU	
18	FRI	
19	SAT	
20	SUN	
21	MON	
22	TUE	
23	WED	
24	THU	
25	FRI	
26	SAT	
27	SUN	
28	MON	
29	TUE	
30	WED	●鹿鼎記之皇城爭霸

預定



●1942太平洋空戰
●江洋鼠盜
●龍騎士III 中英文CD



●正宗四川省麻將 WINDOWS
●捕快
●孤女的願望
●鎮魂塔
●致命快打



●午夜狂飆 3D
●PROXIMA星系戰史
●跳跳魔法師
●非自然選擇
●人面蛾CD版

遊戲衛星台

截自9月21日～10月20日

超級巫術對奕

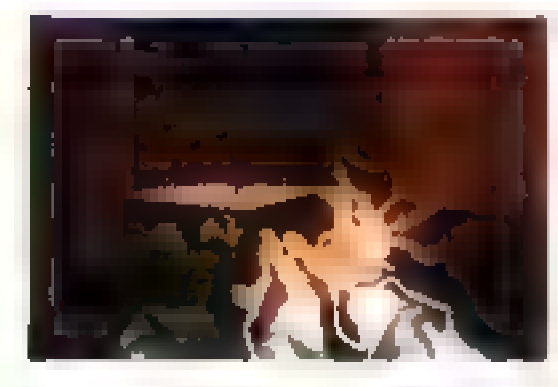
ARCHON ULTRA



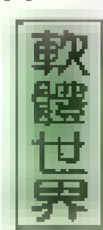
一款與時下棋盤遊戲規則迥異的博奕遊戲，遊戲中結合了戰略及戰術，魔法與混亂。立體造型的棋子，各有其特殊力量或法術。且當兩方棋子都占據同一方格時，方格就會變成戰場，此時玩家須靈活操縱己方的棋子與敵方進一場追逐、肉搏、射擊的混戰。

軟體世界
- 記憶體：4MB
- 音效：A/S
- 顯示：V
- 類型：動作博奕
- 售價：420 元

搖滾少林系列之七俠五義3D



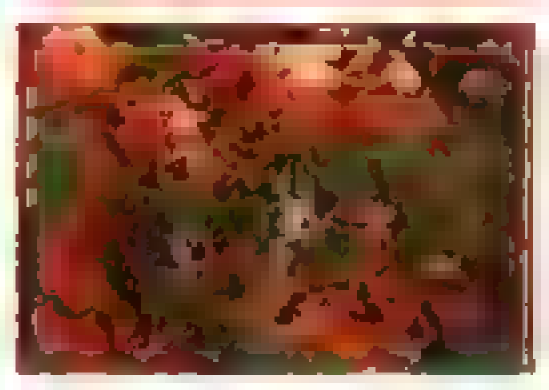
國內廠商設計開發之3D動作遊戲，遊戲方式雖然類似DOOM，但舞台卻是中國式的草莽江湖，玩者手上拿的不再是槍、砲。而是各種不同的刀、劍、氣功與暗器。且為與同類型的遊戲一較高下，「七俠五義」在關卡、武器、人物移動及視角變換……等方面苦下工夫，以期給國人帶來一款耳目一新的遊戲。



- 記憶體 4MB
- 音效 A/S/P
- 顯示 V
- 類型 動作
- 售價 580 元

工人物語

Serf City-Life is Feudal



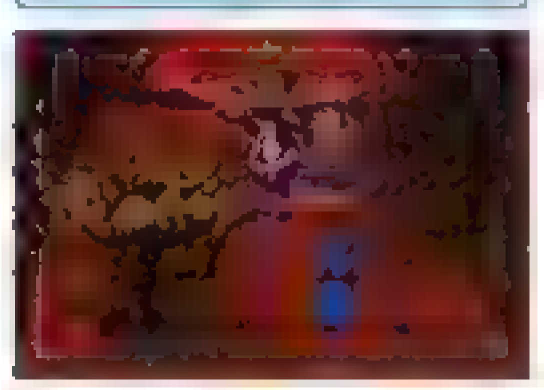
中古世紀的建築加上動作刻劃細微的農奴，構成了生動活潑的工人世界。城堡、要塞、農場……等24種風格各異的建築物供你細心建築。礦工、鐵匠、漁夫……等 21 種不同的職業，讓你學習如何"人"盡其材，"物"盡其用。



- 記憶體：4MB
- 音效：A/S/M
- 顯示：V
- 類型：戰略模擬
- 售價：420 元

玄冥部隊

DARK LEGIONS



兩顆毀天滅地的力量之珠，引發這場黑暗軍團生死決鬥。遊戲採棋盤回合制，雙方可由 16 種技能各異的部隊中挑選精英組成一支軍團，進行一場殊死戰。除此之外，還可選購各種陷阱與指環，鞏固己方實力，增加遊戲樂趣。



- [redacted] 4MB
- 音效：A/S/M
- 顯示：V
- 類型：動作戰略
- 售價：540 元

為前作的系列作品，故事延續 I 代的劇情。以中世紀歐洲為舞台，玩家可從六位各異的人物中，挑

大航海時代II 中文版

選一名欲扮演的角色，展開一連串的大海冒險；籌措資金，尋找寶物，與海盜交戰。歷經重重險境，完成最終目的—獲頒國家最高爵位。

第三波
- 記憶體 1MB
- 音效 A/S/P
- 顯示 V
- 類型 策略冒險
- 售價 1500 元

魔龍之封印

DRAGON SPHERE

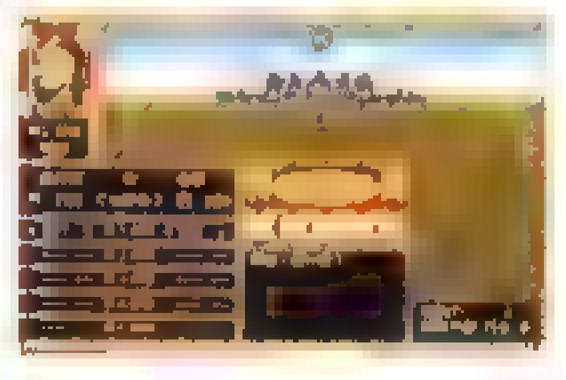


十年前的正邪之戰，雖然成功地封印了邪惡的巫師。但空中傳來的復仇預言，卻為二十年後的今天帶來了一片腥風血雨。身為國王的你，再度踏上探求王國的遠征路途。詭異、多變的劇情將帶給你意想不到的轉變。



- 記憶體 2MB
- 音效：A/S/P
- 顯示：V
- 類型 冒險
- 售價 480 元

項劉記



秦朝末年，又是一個動亂不斷的年代。項羽、劉邦這兩位逐鹿天下的霸主之間爭鬥，在中國歷史上留下了一部熱血興亡史。以此為題材的「項劉記」，與KOEI 以往推出的歷史策略遊戲相較，在系統界面，戰爭模式與城池攻佔等方面都有許多不同的設計。

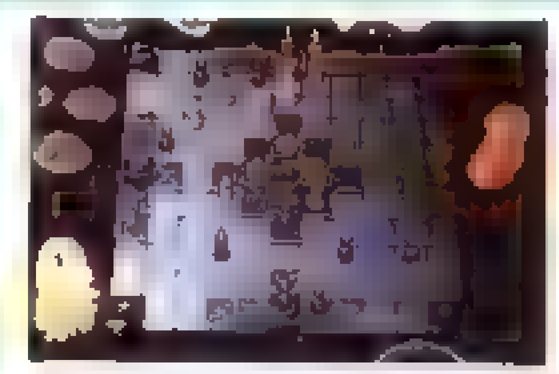
遊戲配備代號：

第三波

●記憶體　1MB
●音　效　A/S/P
●顯　示　V
●類　型　歷史模擬
●售　價　1500 元

武王戰爭

RAGNAROK THE KINGS TABLE



源自古歐洲的棋盤遊戲，其發源地可追溯到維京人，北歐人及斯堪地那維亞人之間。遊戲中含有 Kings Table 與 Ragnarok 兩個類型的遊戲。玩家若要完成整個比賽，則須與 12 個對手，進行兩次的對打。

第三波

●記憶體　640KB
●音　效：A/S
●顯　示：V
●類　型　益智
●售　價　420 元

光榮戰役

FIELDS OF GLORY



你將扮演遊戲中指揮官的角色，運籌帷幄地統率各部將士，與敵人決一死戰。遊戲中真實的記錄了拿破崙後期的戰役，完整的資料讓你體驗當年戰況之慘烈。但除此之外，你也可以改變歷史，因為戰役的決策者不是別人，正是你。

第三波

●記憶體　2MB
●音　效　A/S
●顯　示　V
●類　型 [illegible]
●售　價　600 元

幽浮

X-COM UFO DEFENSE

Microprose 繼「文明帝國」之後，再度推出的策略經典作品。在遊戲型態上，除了一般性的策略操作之外，還加入空中的巡邏任務與交戰，和地面上的 3D 動作戰鬥。遊戲目的即是抵抗飛碟的入侵活動，並將他們趕回外太空的老家。



第三波

●記憶體　4MB
●音　效　A/S/M
●顯　示　V
●類　型　策略動作
●售　價　780 元

地球防衛武力

星際大戰〈螢幕娛樂影視窗版〉

STAR WARS SCREEN ENTERTAINMENT



基本上這軟體不是一款能"玩"的遊戲，且須在 Windows 下才能正常執行。此程式讓你一窺電影「星際大戰」背後未為人知的秘密，軟體中包含了14 個模組，都是有關「星際大戰」世界的背景資料與動態模組。

松崗

●記憶體：4MB
●音　效　需配合各音效卡之視窗版音效驅動程式
●顯　示　V/SV
●類　型　應用程式
●售　價　500 元

終極傭兵

HIRED GUNS



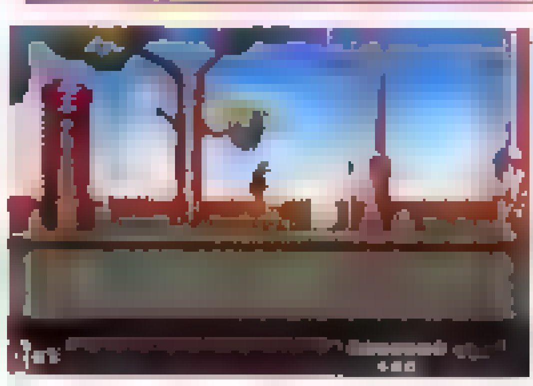
允許多人同時進行冒險的角色扮演遊戲，獨特的「多人操控系統」，可讓一至四位玩者在同一台電腦上執行任務。四格的分割畫面，玩家可從 12 位傭兵中挑選出四位頂尖好手，前往萊凱爾星系，執行一項高度機密的任務。

松崗

●記憶體　1MB EMS
●音　效：A/S
●顯　示　V
●類　型　動作 RPG
●售　價：420 元

足球小子

SOCCER KID



風格相當類似遊樂器，畫面給人清新、爽朗的感覺。玩家控制的足球小子和小足球，花樣百出。除了基本的足球動作外，還有許多高難度動作。靠著這些技巧，足球小子必須帶著他的小足球遊遍世界的五個角落，找回雷米金杯的 5 只碎片。

松崗

●記憶體　4MB
●音　效　S
●顯　示　V
●類　型　動作益智
●售　價　380 元

搖滾彈珠台

EPIC PINBALL



動作王國 EPIC 的搖滾力作，震撼立體的聲光效果，將彈珠台的娛樂氣氛，表現的淋漓盡至。遊戲中提供了超級機械人、火爆大賽車、深海世界……等八種彈珠台，而且若將遊戲內附的意見表寄回代理商，還可獲贈 94 年最新的 4 個關卡。



大新

●記憶體　640KB
●音　效　A/S
●顯　示：V
●類　型：動作
●售　價　470 元

音速小子？不，是光速兔崽子。行雲流水般的流暢度，花俏熱鬧的場景，動感十足的音樂。教人無

光速兔崽子

法相信，這是我們玩的 PC 動作遊戲嗎？Are yor Ready？帶凡些這個大壞蛋正在它的巢穴等著你喲！

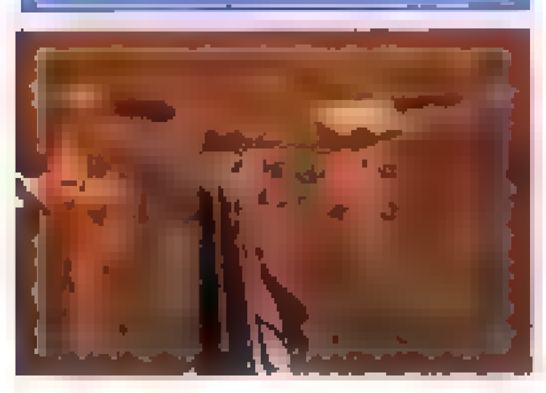


大新

- 記憶體．4MB
- 音效 A/S
- 顯示 V
- 類型 動作
- 售價 500 元

毀滅戰士2

DOOM 2

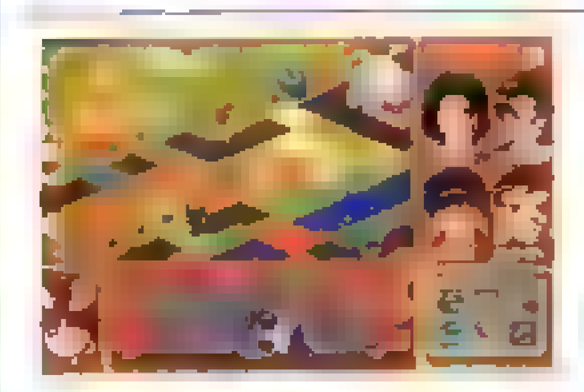


殺、殺……無止盡的殺戮又開始了！這次身爲毀滅戰士的你，得單騎孤身解救沉淪煉獄中的地球。流暢的 3D 畫面配合立體的音效，正伸手向你招喚：全新的關卡，兇殘的怪物，讓你再次陷入屍橫遍野，血染大地的幻想空間。



- 記憶體：4MB
- 音效：A/S
- 顯示：V
- 類型：動作射擊
- 售價：700 元

求婚365日



爲香港動一番最新力作，而由精訊代理發行的小品遊戲。目的以發展事業賺取一億元的資金，及贏得女主角--琪琪之芳心爲題材。遊戲之型態則融合了大富翁，美少女夢工廠及美女終結者等三套遊戲之部份構思，而成爲一套「合一」的遊戲。

- 記憶體 2MB
- 音效 A/S/P/M

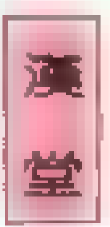


- 顯示 V
- 類型 策略
- 售價 520 元

爆笑三國志



遊戲玩法以大富翁紙上棋盤遊戲方式表現。人物、背景則取材自人材輩出，動盪不安的三國時代。只是英勇的一國豪傑都……都變樣了。逗趣的角色造型，爆笑的人物對話，充份表達出遊戲名稱之〝爆笑〞二字。



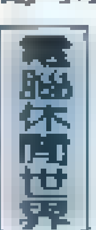
- 記憶體：640KB
- 音效：A/S
- 顯示：V
- 類型．益智
- 售價 460 元

超級真足球爭霸

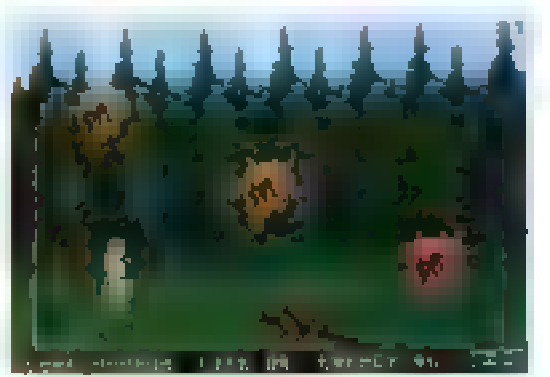
PLANT FOOTBALL



一款模擬 1994 年美國世界杯足球賽的遊戲。遊戲中提供真實與模擬二種世界盃比賽，玩家可與 24 強及歐洲超強隊伍共30 支球隊，進行面對面的競賽。在獨創的平面立體景觀示下，運動場上每一位球員優美的足球動作都展露無遺。



- 記憶體：4MB
- 音效：S
- 顯示．V
- 類型 運動模擬
- 售價．400 元



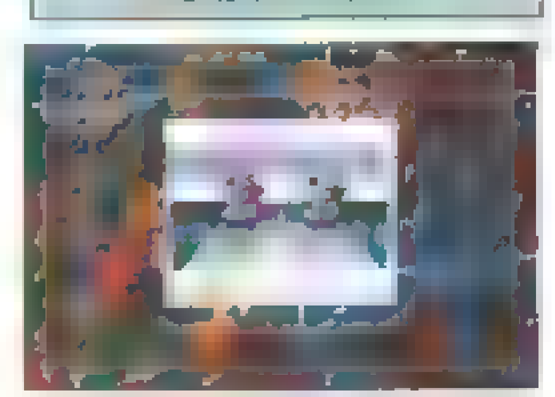
幽靈王掙脫了永恒之石的禁縛，地球再度陷入被毀滅的危機。放眼當今，唯有安蒂美絲才有辦法制服幽靈王。面對隨時都會喪命的威脅，獨挑大樑的美女主角得收集五個世界中的水晶，才可得到唯一能消滅幽靈王的終極武器—魔法回錄。

電腦休閒世界

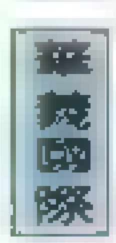
- 記憶體：640KB
- 音效：A/S
- 顯示 V
- 類型．動作
- 售價 400 元

美國的恐

HEADQUARTERS



改編自日本 PC／98 的戰略遊戲，虛構的情節以英國、日本、俄羅斯……等八國爲參戰國家，目的爲阻止美國的侵略行動。遊戲結合了當代各大強國之最具代表性的精銳武器，以陸軍爲戰鬥主體，配合空軍的密集火力支援，模擬出眞實的地面作戰狀況。



- 記憶體．2MB
- 音效 A/S
- 顯示 V
- 類型 戰略
- 售價 850 元

赤壁之戰



劇情架構爲三國演義中一段衆人熟知的故事，玩家在遊戲開始時可挑選劉備、曹操或孫堅進行遊戲。藉三位性格迥異的角色，玩家將可從不同的角度審視這段歷史戰役的過程，到底是英雄，抑或梟雄都在你掌握之中。



- 記憶體：640KB
- 音效：A/S/M
- 顯示：V
- 類型 角色扮演
- 售價 480 元

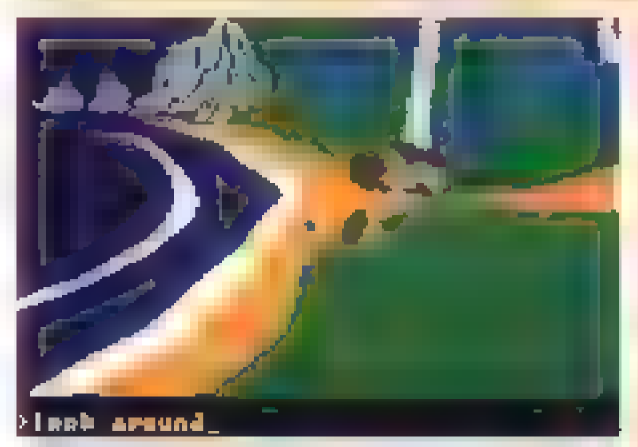


各位讀者大家好！十分高興又能再次和大家見面。最近假日十分多，相信也是大家玩GAME 的好時機。筆者近日也充電不少，尤其是主編大人一口氣提供筆者許多國內的 GAME ，讓筆者能回味一下以往中文 GAME 的樂趣。另外值得一提的是筆者上星期直搗黃龍，勇破 Lode Runner（超級運動員，傳奇再現）的 150 關！相信有閱讀筆者專欄的讀者們對 Lode Runner 這個東山再起的 Game 都不會太陌生才是。正如以往提到的，筆者第一次玩 Lode Runner 是在高中時代，而事隔十多年對某些該使用的技巧也依然是記憶猶新。新版的 Lode Runner 中雖承襲了以往的骨架，卻也加入了許多新意，例如炸彈、泥漿、鑽洞機、山洞等，竟然還有在黑暗中摸索的關卡以及瞬間移位的 transporter 等等。不過筆者也不打算在此仔細介紹了，因為別的特約作家將為各位介紹才是，而筆者沈溺於 Lord Runner 以致現在才動筆也希望相關人士見諒。反正現在趕快寫下，寫完了還要把 Lode Runner 中“雙人”的那30關給解決掉才行！唉！可惜筆者的抓圖程式不夠力，抓不下 Lode Runner 的完結動畫和大家分享！不過也不知道是十多年前剛接觸電腦所以玩得比較差，還是新版遊戲設計得比較簡單？真的是除了某幾關要花比較多腦筋外，其它的好像也太容易了些，以至於挑戰性好像比以往低一些。總之，「它」實在太好玩了，大家一定要想辦法沈溺其中才行。

現在我們依往例，在正式進入本專欄的內容前再和大家一起動動腦，思考一下有關玩家的一些周遭事物吧！上期提到廣告量的問題，而現在我們來談一談遊戲軟體的售後服務問題。筆者發現在過去的 3 ～ 5 年之間，一般的商用軟體的市價從三、五佰美元之譜降到目前的 50 ～ 100 美元之間；而遊戲軟體則相反，從以往的二、三十美元到目前的五、六十美元之間，不但不因競爭而便宜，反而愈賣愈貴！而且愈貴還愈多人去買！這種現象到底透露了些怎樣的訊息呢？簡單的說：目前遊戲軟體的市場尚未達到飽和，而且前景一片大好！這對出 Game 的公司而言是好事，但對各位玩家呢？如果這些公司賺了錢之後也願意適度回饋給玩家的話，那麼這也可以算是好事一件。前一陣子美國許多遊戲雜誌也希望能為遊戲公司的售後服務把脈。通常在美國買任何軟體或遊戲，其中必然有一張所謂的註冊單。理論上，一旦玩家註冊後，公司應給予完整的售後服務，像是毀損碟片的交換，修正版的更新等等。可是在美國絕大多數的公司不但不主動提供應有的售後服務，更反其道而行，幹起了魚肉顧客的勾當來了。最常見的是把顧客的姓名、住址等資料販賣給一些資料庫公司，於是玩家們就常常會收到一些「垃圾郵件」。若是去信索取升級磁片大多時候也是石沉大海；打電話去的時候又支吾其詞，好像一副沒有聽過升級版的樣子！遇到如此情況就常覺得很後悔買了原版的東西，因為早知道還不如用×的！反觀其它商用軟體大多包含完整的使用手冊及服務，有時候所附的書比去外面買還便宜！這種時候怎麼需要盜版呢？買原版的還比較划算！尤其許多專供學生購買的教育版更是明顯！至於台灣的情況，大家可能比筆者還清楚，筆者不願也不便發表意見。只是想提出這種現象讓大家想一想。因為唯有靠大家的努力可能改變這整個大環境的情況。您說是嗎？

好了，題外話也說得夠多的了，我們必須趕緊進入正題了。由於今年是 SIERRA 公司的十五周年慶，所 SIERRA 公司也準備了豐盛的菜單和各位分享。雖然筆者過去的報導中從未漏掉任何一個 SIERRA 公司的作品，不過為了共襄盛舉，也為了提醒一下各位一些就快上市的 SIERRA 的作品，所以這一次開頭則以 SIERRA 的長久以來一直為人津津樂道的「國王密使－第七代」（King's Quest VII： The PrinceLess Bride）為各位介紹一下吧！

【令人懷念的遊戲畫面】

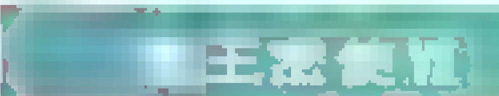




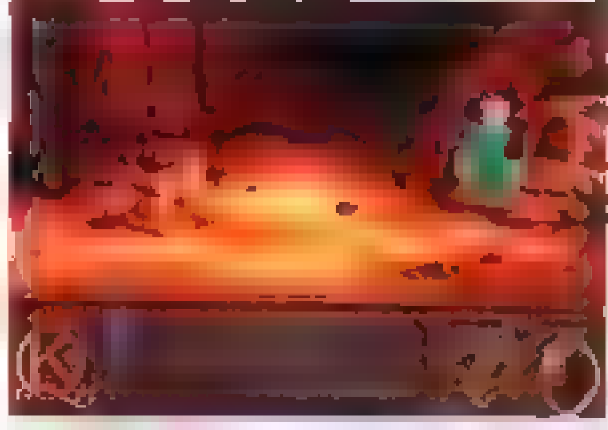


國王密使系列竟也走入第七代了。相信各位讀者若不是曾經玩過其中幾代的話，至少也聽人說過這個系列吧！雖說玩 KQ7 並不需要對以往的幾代有所瞭解，但為了讓各位對這整個系列有一個整體的概念的話，我想我們不如稍微簡短地介紹一下以往的故事大要。第一代國王密使「Queuest For the Crown」中 Daventry 王國的國王 Edward 臨終之前囑咐他的殿前武士 Graham 三個密令，唯有完成這三項任務才可能繼承 Daventry 王國的王位。玩家們就是要引導著 Graham 去登上王位。到了國王密使第 2 代「KQ2：Romancing the Throne」。Graham 當上國王之後，總不能少了他的另一半吧！也許是他就在那可愛而美麗的 Kolyma 找到了他心儀的另一半 Valanice 。可惜好花不常開，好景也不常在， Valanice 被綁架了，而且被關在一座水晶鐘樓之中。英勇的 Graham 國王的第二次冒險行動於焉展開了。目的是要找出能開啟鐘樓之門的鑰匙！自從第二代發行之後，國王密使系列的架構就已初見雛型，也為這一個為人津津樂道的系列奠下了基礎。目前台灣遊戲有許多遊戲也漸漸出現了實力不錯的續集，也希望大家都能再接再厲，日後也能和美國的許多遊戲一樣續集不斷。接下來再繼續為各位說下去。第三代的國王密使「KQ3：To Heir is Human」則是在二代結束後的十多年， Graham 國王和 Valanice 皇后也生下了一對雙胞胎，男的叫 Alexander 而女兒叫 Rosella。（哦！不對！應該稱呼他們為公主和王子才對。）可惜又是好景不常在， Alexander 被綁架了，而且這一次他被賣在魔法師 Manannan 的旗下做奴隸！而KQ3的故事則是以 Alexander 逃出魔法師的魔掌為骨架。既然大家瞭解這個皇室的家庭結構，一定也會猜到下一個出問題的人是誰了吧。您猜對了！在國王密使第四代「KQ4：The Perils of Rosella」就是以Rosella 這個女兒為主。原來在他們全家團圓之際， Rosella 的朋友 Genesta 有難，需要Rosella的幫忙，否則難逃一死。所以在KQ4中小公主Rosella也展開了一場冒險的歷程。目的是要去 Tamir 找尋一個神奇的果實，並能免除Lolotte對 Genesta 的威脅。由於Rosella體內也流著冒險患難精神的血液，任務能完全自是不在話下，除非你偷懶沒玩完又不看軟體世界雜誌的攻略的話，別人也救不了你了！可惜從KQ1到KQ4這麼多年以來國王和皇后因忙於冒險征戰，除了兩位可愛但麻煩不少的公主與王子外，並沒有再添任何壯丁，所以國王密使到了第五代的，國王 Graham 又得親自出馬了。在「KQ5：Absence Makes the Heart Go Yonder」中魔法師 Mordack 又把國王的整座城堡給破壞了，國王的家人也消失了，所以國王 Graham 只好應玩家的要求，在一隻會說話的貓頭鷹的陪伴之下遠征去了。由於出遠門，魔法師 Cedric 也把他的魔杖交給國王使用。最後，當然也就救回家人，重建城堡的往日氣象了。在國王密使系列的KQ5正值 Microsoft 的視窗作業系統大行其道，所以KQ5中也有許多小 icon 可供使用。而到了KQ6時則因多媒體也形成了一股風潮，所以在KQ6上首次發行多媒體的光碟版。筆者在此又要補充一句：許多遊戲公司都在這個多媒體的遊戲時代說他們推出光碟版的遊戲，但大家一定要擦亮眼，看清楚這個葫蘆裏賣的到底是什麼藥。筆者就看到有的人把 Shareware 版的 DOOM 放在一張光碟上，而且上面只有一個 Game ！老兄啊！在一張光碟上放不到6MB，是不是也太那個了一點呢？雖然多媒體遊戲因容量大必須用光碟版發行，但用光碟版發行的東西不一定是真正的多媒體！大家一定要小心，不要踏入了這個陷阱！不過由於目前美國的遊戲軟體公司大多全面投入真正多媒體光碟片遊戲的製作，想魚目混珠的公司大概也只能騙一些不懂電腦又不看雜誌而且閒錢又多的消費者了吧！其實回想起過去幾年發行軟體的媒介的變革也真是十分有趣。還記得不知道多少年前宏碁出「小教授」的年代嗎？有些 Game 是用磁帶發行的，因為那時磁碟機好貴。可是磁帶必須依序去讀寫，十分費時，於是磁碟機才取而代之成了今日的主流。磁碟片流行了好

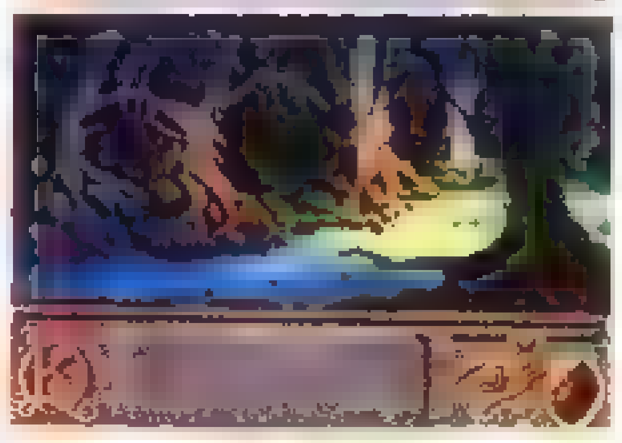
久，大家一定不相信，筆者以前曾買過一盒 10 片 360K 的低密度磁片，花了超過一千塊台幣！現在在美國買一片 3 又 1／2 高密度的 SONY 磁片換算成台幣大約也只要 6 塊錢而已。目前遊戲用光碟片發行的張數也越來越離譜了；自從「第七位訪客」要 2 張光碟片的事情發生後，現在更誇張的是「Under the Killing Moon」竟用到了 4 張光碟片!!!一兩年前我們說一個遊戲很「胖」因爲它有 10 張高密度磁片；也許今後一、兩年之內會出現 10 張光碟片的遊戲，到那時候你才知道什麼叫做眞正的「胖」!!!好了，好了，陳年往事不要屁太久，筆者也知道許多讀者也「哈」了好久了，我們還是回到我們的國王密使系列吧！第 6 代「KQ6：Heir Today，Gone Tomorrow」也不算太舊，想必知道它的人必定很多，所以筆者也就不詳加介紹了。因爲筆者想多花些時間介紹一下KQ7吧！











雖說KQ7的預定發行日期是十一月底，但筆者手上有KQ7的試玩版及一些圖形檔，有勞各位編輯部的同仁用些心力，多抓些圖吧！因爲 KQ7 無論在圖形及動畫方面都比以往有著驚人的進展。現在就請跟隨筆者，一起進入KQ7的殿堂吧！

在KQ7中，玩家第一次有機會可以在兩個角色中切換（還記不記得筆者也曾預報過另一個也可以在角色間切換的遊戲呢？）而這一次皇后 Valanice 第一次加入歷險的行列，而公主 Rosella 則是 KQ 系列中出現第 2 次（要不要賭KQ8中會以王子亞歷山大爲主角）。KQ7的故事則延續以往的故事背景；所以公主Rosella到了適婚年紀了，於是國王和皇后也爲公主的終身大事而傷透了腦筋。於是做母親的 Valanice 就帶著女兒到森林中散心，並提到了某國的王子是個門當戶對的對象。可是Rosella一句也沒有聽進去，只是注視著池滴中的景物。忽然間，神奇的事發生了，公主被莫名的力量所吸引，跳入池塘中，母親不知所措，也隨後而至。於是KQ7的故事就發生在這兩個女人身上。玩家不但可以在此兩個角色中互換，更可從不同的地方玩下去；不過，在不同的角色下，也要追求不同的目的。公主是要在 Etheria 大地上尋找 cloud-land（雲之鄉？），而皇后則要找回她心愛的女兒！玩家可以在 Etheria 的六個不同的大塊上歷險，例如：Nonsense Land、Rubber Jungle、Cloud Land 以及 Ooga Booga 等等。而可能遇到的童話中人物則有 Headless Horseman（無頭的馬人？）、邪惡的巫師 Malicia、夢中少女（Lady of Dreams）、Three Fates，以及 Troll King 等等。另外還有會飛的小海馬 Dragonettes、小白兔 Jackalope以及來無影，去無蹤的＂風人＂Boreas co等等。人物及動畫絕對是 KQ7 中的重頭戲。至於音效方面，KQ7 的作曲家 Jay Usher 也編了 120 首不同情節的配樂，使KQ7不僅是可愛的動畫而已。而KQ7的遊戲介面和另一個也向各位介紹過的大部頭遊戲 Phantasmagoria 很類似，因爲幕後計畫主持人都是 Roberta Williams。正如 KQ5中引進的 icon 介面後來漸漸爲所有 SIERRA 的遊戲所引用；如今KQ7的這個新的介面操作方式很可能也成爲日後 SIERRA 公司操作介面的基礎。至於KQ7的結局嘛，到底Rosella會在 El-dritch 找到她的眞愛嗎？還是被迫嫁給一個她不愛，但稱得上門當戶對的王子呢？這都得靠各位玩家一一來發掘。不過 SIERRA 的工作人員保證 KQ7將有一個完全令人意想不到的結果，而且這個結局一定會讓按步就班玩完KQ7的人値回票價的。至於是否眞的是這樣，就得留待各位的來驗証了。也希望國內公司能多多代理如此高水準，有深度多媒體遊戲，不要只是代理一些磁片版的遊戲。因爲絕大多數公司的主力都轉移到有深度的光碟遊戲了。若大家只代理一些美國的老弱殘 Game 的話，難怪美國遊戲在台灣只好走下坡，在前 30 名票選也不到 5 個，錯過重量級的好 Game 眞是大家的不幸！

看完了以上 Lode Runner 及國王密使系列的介紹之後，相信大家對 SIERRA 現階段的作品也有了初步的認識了吧！除了上述的 Game 之外，SIERRA 也還有 Metaltech：Earth Siege、Alien

Legacy、Battle Bugs、The Incredible Machine2 等等作品可以參考一下。當然啦！Phantasmgoria 是花下鉅資的大計畫，錯過之後會十分可惜的。還有就是其它的系列的續集，像是「Space Quest 6」、「Gabriel Knight2」以及「Quest For Glory5」等等也在積極研發中，相信喜愛這些系列的讀者們也要密切注意它們的出版日期。至於光碟版的「Freddy Pharkas」以及子公司的暢銷作品「INCA3」，「Dr Brain 3」等等也都不錯。只不過在台灣公司代理美國遊戲的意願日漸降低，若對某些沒有代理或較冷門的遊戲可能要自己花點心思去找一找了。

以上介紹了 SIERRA 動態，相信大家對 SIERRA的某些作品也都瞭解了，也知道下次上街該找什麼回去了吧！十月底又是美國一年一度慶祝 Halloween（編按：萬聖節）的時候，家家戶戶都在外面放了成熟的大南瓜，小孩子也穿上了各種奇裝異服外出要糖果。不過很有趣的事情是：市面上好像沒有和 Halloween 有關的遊戲。大概是因爲沒人敢和鬼開玩笑吧！下個月也就是十一月份又有感恩節，以及十二月有聖誕節。這一連串的假期使得各行各業也都欣欣向榮，尤其是遊戲出版業更是不會放棄這個大好的時機，準備好好地出幾款好 Game。只要大家多加注意筆者的專欄，相信一定不會錯過美國這裏好玩遊戲的消息的！不過筆者也是很愛玩的人，萬一外出度假而太早或太晚完稿還請大家見諒。

不知道各位對筆者這次的編排方式是否覺得可行？爲了調整本專欄的腳步以適應各位讀者可能買不到大多數冷門遊戲的問題，往後比較不夠熱門的 Game 將一筆帶過或是故意繞過去，而把重心放在各位比較有可能買到遊戲爲主。

DARK FORCES





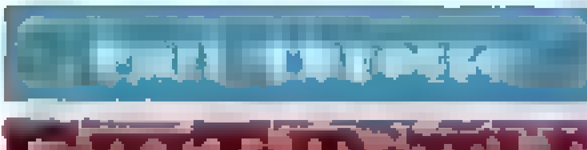
最近一個也十分受人注目的遊戲是 LucasArts 公司預定年底出的「DARK FORCES」（死星戰將）。LucasArts 公司一直是以 star war（星際大戰）的遊戲爲主，現在好像又出了一個 star war 的螢幕保護程式（Screen Saver）。不過目前全力在爲 Dark Forces 以及 Full Throttle 的出版而努力。所以筆者就爲各位介紹一下預定年底出的就兩個新秀。我們先看一下 Dark Forces（以下簡稱 DF）好了。





DF 中所有的角色與場景幾乎都可以在「星際大戰」系列的電影或是原著書中找到蛛絲馬跡，所以對於喜愛這個系列的讀者而言，應該是會有親切感才對，這就好像現在台灣也有「金庸快打」之類的遊戲一樣，目的就是希望以玩家們熟悉的人物引領玩家們更易於進入遊戲的情節，以達到更高的賣點。整體而言 DF 也算是 DOOM的一個仿造品（Doom Clone）。但在如今世上仿造DOOM的遊戲這麼多，而且筆者認爲許多的水準都十分高，DF 又想如何地突破重圍，獲取玩家的青睞呢？筆者對 DF 十分看重，於是收集了各種 DF 的特色爲大家報告一下 DF 的特色，讓大家一起來做一個公平的裁判。一、熟悉的人物及場景：DOOM 中大多是不堪入目的怪獸，而 DF 中的人物及場景巳是大家在電影中早巳熟知的角色了。雖然大家很可能想說那些電影好像有點兒老掉牙了，現在的玩家眞的會喜歡嗎？說到這個嘛，筆者又必須再爲讀者們引進另一項事實，那就是美國一些遊戲雜誌曾對它們的讀者群做過問卷調查（「軟體世界雜誌」好像也常幹這種事），結果發現那些買 Game 又買雜誌（也就是眞正出"錢"的人）的人年紀以三十歲左右的爲主！如果筆者記得沒錯的話，「軟體世界雜誌」的讀者則是以高中學生爲主。難怪筆者以往寫一些硬體相關東西時前任主編不時提醒筆者：要儘量把難的部份簡化，一定要讓讀者看明白。眞可惜筆者鄰居中沒有懂中文的老太婆，否則一定仿效「白居易」的行徑，把每篇文章都讀她能懂才發表。由於消費者結構上的不同，遊戲公司必然使用不同的市場策略，再算一算星際大戰當道的年代這些現在三十的人歲那時的年紀，大家就必然能瞭解到 DF 中這些熟悉的人物及場景的功效了吧！DF 的第二個特色則是：活生生的場景。在DOOM 中，遊戲的場景是一面面陰暗的牆壁，唯一活生生的東西是想要你的命的敵人

。可是在 DF 中，各個場景都是活生生的佈景，而不再是死氣沉沉的牆。不但如此，這些新一代強調眞正 3D 立體對戰的遊戲包含了眞正 3D 的立體觀念。例如：你的敵人很可能出現在你的左上角或是右下角，而且立刻對你進行無情的攻擊，若是你不調整你的武器發射角度，很可能下一個倒地的人是你，而不是你的敵人！由這一項設計我們了解到，目前DOOM及仿效系列雖然看起像3D，但充其量也只不過是連續畫面的2D遊戲。DF 在這一方面特別加強是否表示會被一般玩家所接受呢？這個很難說，因爲這很可能也表示操作介面也必然相形之下比較複雜。這就使筆者想到像「模擬飛行」之類的遊戲，操作介面如此的複雜，即使看著原版手册也常弄不清到底應該按什麼鍵；那些沒有原版手册的人根本不可能上手的。所以希望 DF 操作介面也不要太複雜才好。三、遊戲型態的轉型：任何一個DOOM仿製品的作者在設計自己這個仿製品的同時大多會自問一個問題：那就是DOOM如此之受歡迎，我們的作品要保有那些原有的優點，才能和DOOM一般受歡迎？更重要的是，作品中必須有那些特點，才不失成爲一個眞正的遊戲，而不至淪爲DOOM的抄襲品呢？ DF 的作者群也自問了上述問題，他們希望 DF 能包容 Action（動作）、 advanture（歷險）及 exploration（探索）於一身。他們特別強調在 DF 中你不但必須幹掉隨時出現的敵人，而且要利用電梯到不同層，有時你得架橋或使牆壁旋轉等技巧來過關。更由於 DF 的整個遊戲只發行CD-ROM版，整個遊戲的空間也比大多數DOOM仿製品大得太多了。最有趣的比方是：即使你知道了每一關要如何去過關，你也得花至少 30 分鐘去"走"完每一關！由於目前預計 DF 中有 15 關，所以即使是超人也要花 7 個半小時才行！看樣子，如果你很容易沉迷於玩Game 的話，最好是等放寒假時再考慮去買它。否則到時侯要是那一科被當了，可別怪筆者沒有事先提醒過你呀！四、頭手操作分離的觀念：這也是 DF 中特點之一。以往在DOOM中，當你在和敵人作戰時若快把敵人幹掉時，你不能同時尋找下一個目標；但在 DF 中這項人性化的考量被加入遊戲中了；所以日後，玩家的反應力也更加地重要了。相信看完了以上的介紹之後，大家對DF 這個遊戲也有了初步的認識，不過 DF 的發行日還沒到，所以想玩的讀者也別太猴急了。只是筆者愈來愈擔心這種只有CD-ROM發行遊戲很少被人在台灣代理，以致於讀者很可能玩不到。也許筆者應該趕快回台灣代理美國各類光碟片會比寫稿還好賺！











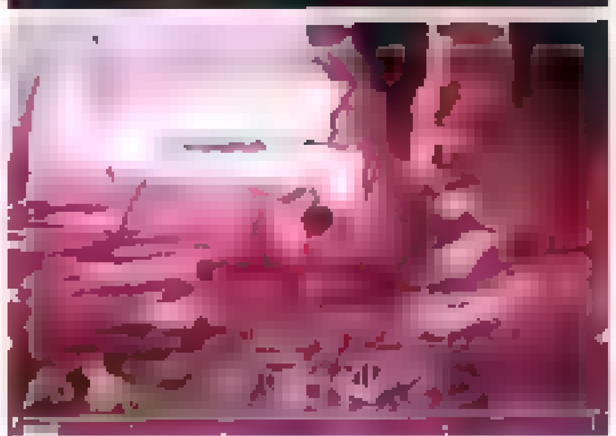
另一個 LucasArt 公司的力作「Full Throtte」雖然也十分受人重視，但比起剛提到的 DF 可能略遜一些。不過無論如何筆者決定花一小段的篇幅爲各位介紹一下它的故事吧！LucasArt 直以製作票房電影著稱，所以它們出的 Game 也多多少少有戲劇性的劇情以及電影式的手法與場景。在「 Full Throtte 」（以下簡稱 FT ）中玩家將扮演一個叫 Ben 的機車騎士。而任務則是希望能洗刷自己的惡名，因爲 Ben 被人陷害若不能洗刷罪名的話，必難逃一死。FT 的整個遊戲色調是以暗紫色爲主，目的是想反映 Ben 的心情；但據說使用暗色調對 FT 的遊戲設計上也有不少好處，像是某些動畫可以有較多變化的空間，主要原因是可運用的色彩變少了，所以不得不把設計重心放在動畫的處理上。作者們也強調在 FT 中 Ben 和他的機車使用一貫的 3D 視角，對於那些喜愛重型機車的讀者，不失爲一種發洩的好機會。整體而言，FT 依然有許多LucasArt其它作品的濃厚色彩，像是 Rebel Assault 最爲明顯！喜愛 LucasArt 的玩家也得留心 FT 了！



最後爲各位提醒一下 LucasArt 的另一作品「 The DIG」！其實筆者好像去年在專欄中就爲各位報導過它了，可是一直到最

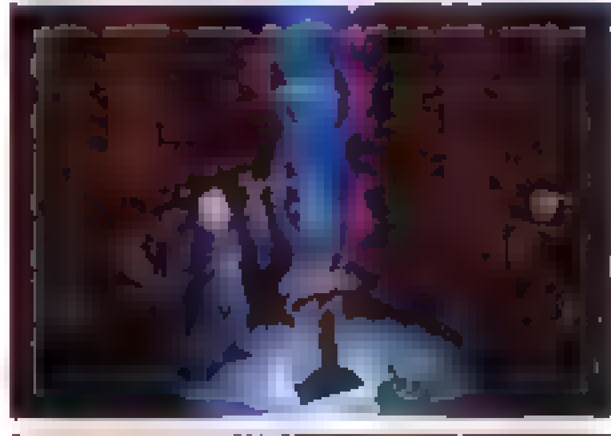
The DIG





近才聽見一些風吹草動，說是明年中才可能出。不過僅從目前它的操作介面及畫質看來，很可能是比Dark Forces更強的鉅作。主要的故事是描述一群太空人在太空任務中被外星人的陷阱所困，而努力尋找返回家園之路的故事。爲什麼大部份的架構都完成了，卻要等到明年中才出呢？目前大家都不得而知了，只是筆者猜測不曉得是不是和SIERRA公司的Outpost悲慘遭遇有關？

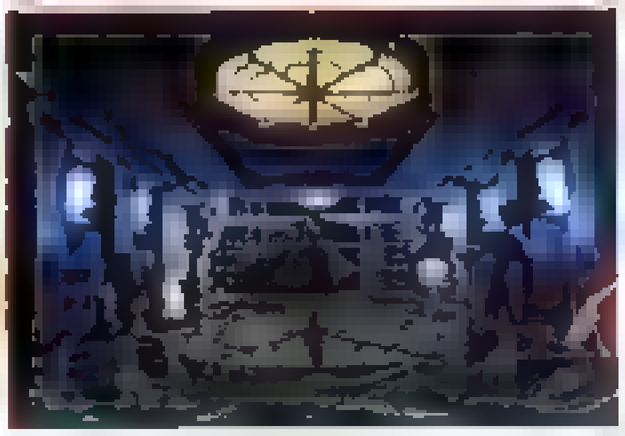
Master of Magic




現在我們再把方向盤轉一下，看看其它公司的作品。下一個要爲各位介紹的是Microprose公司的一個剛上市的作品「Master of Magic」。不過據筆者側面了解，編輯部有不少同仁，尤其是主編大人，已沈迷其中好幾天了，所以其它同仁一定會對Master of Magic詳加介紹；所以本段將不對其故事內容進行介紹，而把一些和它或Microprose公司的一些馬路消息和各位介紹一下。其實若一直有看筆者專欄的讀者應該對Master of Magic不會太陌生才是，因爲筆者在上次介紹MicroProse公司時就爲各位報告過了。MicroProse公司在遊戲史上的地位也是可謂舉足輕重的，以往超成功的作品像是「Railroad Tycoon」（鐵路大亨）、Civilization、Colonization、Master of Orion等等鉅作都在策略遊戲的領域對許多其它的Game有啓蒙或開山的功勞。這些Game不知讓多少玩家廢寢忘食地沈溺其中，更爲Microprose公司賺進了無法數計的鈔票，（筆者手上有一份Spectrum HoloByte公司1994年的年度報表，待筆者仔細研讀之後再把心得和各位分享；到時侯大家就知道這些成功的遊戲到底可以爲公司賺進多少花花綠綠的美鈔了！）而Maser of Magic就很可能是下一個功臣！它由Simtex小組發展而成，這個小組也就是去年開發Master of Orion的公司，這兩個遊戲除了名字十分相似外，其它相近的地方還眞的是不太多。反倒是結構上及操作介面上蠻像Civilization的。在遊戲中你的表現由三項指標所顯示，它們分別是黃金、食物及Mana（法力的指標）其它的部份請閱讀其它特約作家的詳細報導。

Noctropolish



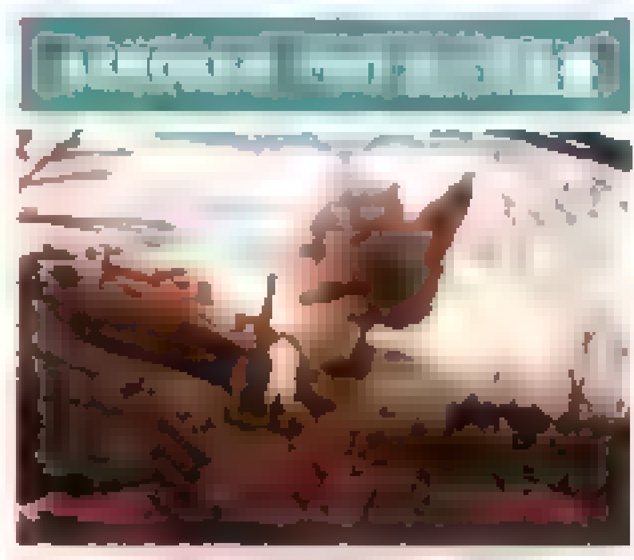
現在我們再把報導的角度轉到Electronic Arts公司上。EA公司的名氣不必筆者多費口舌，大家必然都是知道的。最近又有傳聞說軟體巨人Microsrft對EA有興趣，不曉得傳聞到底如何？筆者會密切注意這些風吹草動，並隨時爲各位報告。雖然EA公司近來動作不斷，但出Game的熱力卻未減弱。這一次爲大家介紹預定十一月推出的「Noctropolish」。據說它是在磁片及光碟片上均有發行的Game，故事是描述一個叫Peter Grey的書店主人的故事。玩家所扮演的書店主人最大的樂

趣來自閱讀一套叫 Dark Sheer 的幽默系列的書。在這一系列的書中有一個超級英雄叫 Dark Sheer 在一座充滿神奇事物的城市 Noctropolis 中和邪惡勢力戰鬥的故事。某年某月的某一天，這個經營書店不善，而且老婆又跑掉的 Peter 發現他的處境怎麼越來越像小說中的情節？就在此時出版社宣佈 Dark Sheer 系列的完結篇即將出版，沒想到 Peter 確收到了一份通知：說他中了一個抽獎活動，獎品是 Dark Sheer 沒能出版的部份內容！Peter 高興極了，誰知道說時遲，那時快，Peter 竟立即置身於 Noctropolis 城市的 Dark Sheer 的家中！於是整個故事就展開了。以上故事大綱聽起來和一般遊戲也沒什麼兩樣，但 EA 在設計本片之初就鎖定玩家的族群是成人而非青少年或兒童，所以無論是劇情內容，使用的字句或畫面均以美國成人爲對象，像我們外國玩家是否能解其內容，並眞正進入情況，目前仍然不明朗。片中有一些兒童不宜的鏡頭，但 EA 公司強調：一切畫面均因應劇情需要，而非譁衆取寵！喜愛有深度遊戲的成人玩家是否想換些不一樣的口味呢？不妨試一下 Noctropolis！





談了許多以遠離現實環境爲背景的遊戲後，我們把報導的角度拉回現實的環境。自從由前幾期軟體世界雜誌中看到有關「中華職棒 2」後就十分希望能快些玩到，十分感謝主編大人施捨了一份讀者開一開眼界。沒想到安裝時老出問題，等到好不容易可以玩之後又想到：怎麼畫面解析度好像總覺得不夠高？是筆者的驅動程式有問題呢？還是……？筆者依稀記得一年多前玩「Tony LRussa Baseball 2」（明星職棒 2）時就對它的許多設計十分印象深刻，想說「中華職棒 2」還是會受歡迎的。只是希望日後發展「中華職棒 3」時能在解析度上加強一些，以能和其它世界級的棒球遊戲相抗衡。說到棒球，Accolade 公司的 Hardball4 好像就快出了，筆者早先倒是有 HB4 的試玩片，可以和大家分享一下。不過不知道 HB4 在這時候推出是禍還是福？這話怎麼說呢？原來今年職棒球聯盟起了勞資糾紛！而出現了棒球季中斷的現象!!!一般大衆對於工會及棒球聯盟這種只顧自己利益及薪水，而視球迷如無物的情況感到十分厭煩；可是他們硬是不打球，大家也實在「沒法度」。好玩的是：專報棒球消息的體育新聞記者可不能就此放假，於是他們現在索性天天報導日本職業棒球隊的比數和消息！你們說好不好玩呢！也許筆者明天完稿後應寫封信給三大電視網的體育記者，請他們也不妨報一下台灣職業棒球隊的動態如何?! 由於今年美國棒球季出現如此離譜的變數，使得 HB4 的出版後的可能賣點也受到了影響。不過大家不妨從試玩版中玩味一下 HB 的優點吧。



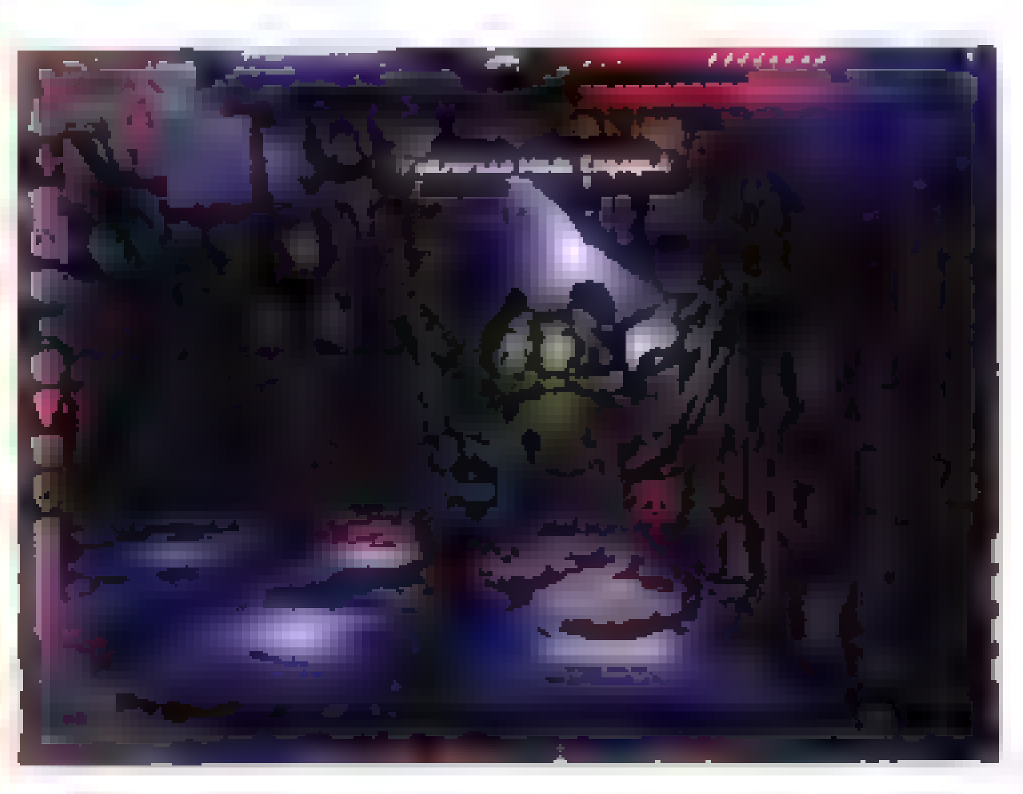


今年因爲歷史因素坦克大戰類的遊戲十分多，但大多是棋盤式的或是 2D 平面的坦克人戰爲主。看到雜誌上國人自製的另一佳作一「決戰」則以 3D 立體作戰的坦克爲主，這使筆者想到最近由 Nova Logic 公司出的「ARMORED FIST」也是一個眞正 3D 的坦克大戰遊戲，所以也想爲各位介紹一下。這個遊戲是讓玩家坐在現代坦克中操制，玩家可以選擇美方的 M1A2 Abrams 主力戰鬥坦克，M3 Bradley IFV 坦克（配備有有追熱裝制）或是蘇聯 T-80 坦坦克或 BMP APC 坦克（備有影像強化設備）等等。整個遊戲因使用了一種叫 Voxel Space 的技術，使得立體效果十分好，更加強了作戰時的眞實感。其實 Nova Logic 公司雖對大家而言不算太有名，但是以往也出過不少戰爭遊戲，像是 Comanche，Wolf Pack 以及 Ultrabots 等等，整體而言對製作戰爭遊戲的功力算是十分不錯的。

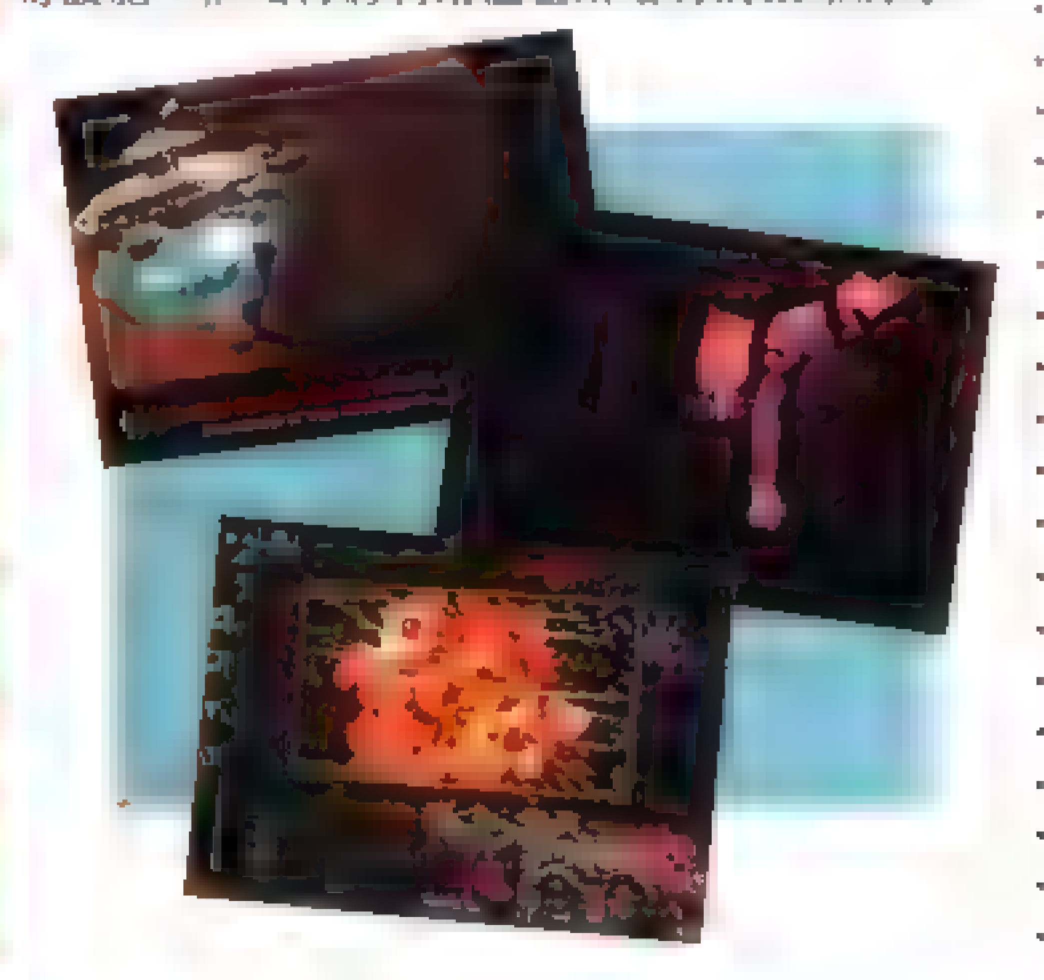
由於筆者近日課業比較繁忙，這篇文章必須就此打住。筆者算一算日子，當各位讀者看到本文時也大約是美國感恩節的時候了。筆者在此要感謝各位讀者一年來對筆者支持，也要感謝編輯部同仁多方面的容讓與配合，才能使這個專欄生存下去。筆者預祝各位玩 Game 順利。我們下次見！

新GAME熱報

／LYC

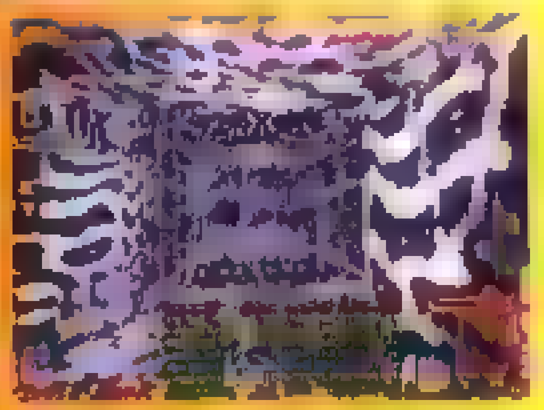


在西元 2072 年時，人們在太空方面的探索，已經有了相當的成就，但是也因科技的進步，爲地球帶來了空前的危機。在 TriOptimum集團所製造的Citadel太空站上，充滿野心的 Edward Diego，趁機利用控管著整個太空站，擁有自我意識的主電腦系統—SHODAN（the Sentient Hyper-Optimized Data Access Network，知覺型超級完美資料傳輸網路系統的簡稱），來奪取了整個太空站；不僅如此，變得瘋狂的 SHODAN，還打算進一步地攻擊地球！依據它的計畫，首先是以太空站的採礦雷射，摧毀地球的大部份設施，然後再將利用溫室所培育的致命病毒，



散播到地球的每一個角落。在無法以武力直接摧毀太空站的情形下，TriOptimum 的反恐怖組織發現了一絲僅存的希望—Edward Diego 曾經製造了一個特殊的生化人 Employee 2-4601，由於這個生化人曾被移植了神經增幅器（neural-enhancement device），所以擁有能夠以意識侵入網路的特殊能力，而現在這個生化人即將在移植的最後過程中，也就是六個月的睡眠中甦醒過來。如果能設法讓他轉而對付SHODAN的話，將是最有力的伙伴。如今，六個月的時間已經到了，而這名身負重責大任的生化人也即將復甦⋯⋯





『網路奇兵』可說是 ORIGIN 公司繼『地下創世紀』及『救世聖主』之後，以同一種 3D 立體的介面引擎，配合全新的操控介面及劇情架構，另行製作的科幻 RPG。在筆者拿到這遊戲之初，還認爲是在目前以『DOOM』爲首的立體遊戲盛行之際，ORIGIN 推出這套『網路奇兵』的意圖，頗有趕時代潮流的意味存在。不過當筆者深入瞭解了這套遊戲之後，才發現實際上並不只這麼單純。『網路奇兵』的劇情架構具有相當的水準，堪稱是目前同類型的立體遊戲中，內容最紮實的遊戲之一。看來 ORIGIN 是想在以這套遊戲，來開創他們遊戲的另一個境界。

ORIGIN 的遊戲，一向以配備嚴苛聞名，本遊戲自然也不例外。以筆者的電腦配備爲 486 DX2-66，並擁有 8MB RAM 的情形而言，遊戲的進行速度仍然慢了些，令人感覺不是很順暢，而筆者也曾經在 486 SX-25 的電腦上看過執行的情形，結論是一慘不忍睹。如果你的電腦尚未到達此水準，但又想要試試本遊戲的話，可以試著調整畫面的精細度，『或許』有些幫助。

在遊戲一開始時，會以一段劇情動畫，來交代整個遊戲的故事起因。這段動畫看起來有點像用類似 3D STUDIO 的軟體來製作的，但是在某些方面看起來則不太像。不過至少這段劇情動畫算是還可以，至少讓玩者感覺到些許風雨欲來的

網·路·奇·兵
SYSTEM SHOCK

肅殺氣氛。標題畫面之後，你可以在四個選項中，各自選擇四種不同的程度，以決定遊戲在進行時的整體難度。戰鬥（COMBAT）選項表示敵人的強弱程度，任務（MISSION）選項表示遊戲中的事件發展程度，如果是最高級的話，則會有完成任務的時間限制。解謎（PUZZLE）選項指遊戲中所遇到的謎題難度，而生化人（CYBER）選項則表示主角各方面的能力。



為了配合科幻的故事背景及主角的生化人性質，遊戲的操控介面看起來有點像駕駛艙，充滿了各種顯示資料及控制鈕，除了主角的姿態、生命及能量顯示之外，如生化掃瞄系統、後視系統、防護裝置、夜視系統等等。乍看之下，或許會讓不少玩家覺得複雜而望之卻步，不過你可以放心，只要你熟悉了整個控制方式，就可以輕易上手；而且你也可以切換畫面的視窗為全畫面型態，使得畫面看起來清爽許多。在『網路奇兵』中，你只要用一隻滑鼠，就可以控制整個遊戲進行哦！不過筆者建議你在進行遊戲時，最好同時使用滑鼠及鍵盤，會讓你更覺得方便不已。另外在螢幕的下方之左右兩旁，也有相當先進的多功能顯示系統（Multi-Function Display，簡稱 MFD）。如果你將整個介面改為全畫面狀態時，這兩個顯示系統會以投影方式顯示，依舊可以發揮它應有的功能。別小看這兩個顯示系統哦！它們可是你最重要的第三隻眼睛呢！如果你喜歡科幻遊戲的話，相信你也會喜歡這套操控介面的。



ORIGIN 的立體遊戲系列與「DOOM」系列的不同之處，在於它屬於全方位立體系統，也就是說除了 360 度的平面旋轉視角外，它還可以改變視角的高度，使得遊戲在進行時更相當地真實。在此舉個例子：當你進入第八層的時候，會突然遭到一陣機槍的掃射，但是你卻看不到敵人的行蹤。是敵人隱形或躲藏起來了嗎？不！你只要「抬頭」往上看，就會發現到敵人正從你的正上方，向你俯衝掃射！如果你有懼高症的話，最好別在高處往下看，而自認膽子夠大的人，也可以試著從高達十數層的高樓，視角對著地面往下跳，好享受一下高空彈跳的滋味。在「網路奇兵」中，主角除了可以蹲下或趴在地上外，也可以跳躍到更高的地方；如果你拿到飛行裝備的話，還可以在空中飛行哩！更值得一提的，就是主角也能夠「傾斜」身體，如此一來，你就可以讓身體躲在牆後，只露出頭部及武器來與敵人作戰，頗有真實戰鬥的感覺。





因為本遊戲的名稱叫做「網路奇兵」，那麼網路中的歷程也自然是不可少的了。當主角找到分佈在太空站各處的網路終端機時，就能夠以意識侵入網路，以找尋各種資料、軟體及解除以軟體控制的開關。別小看了這件工作，因為要消滅最後的首領SHODAN，你得侵入網路中，才能夠消滅它。在以向量線條的圖形構成的電腦網路空間中，很容易就讓人分不清東南西北，而且生化人在網路中的作業時間，也有相當的限制，所以在進入網路時，要特別地小心才行。

網·路·奇·兵

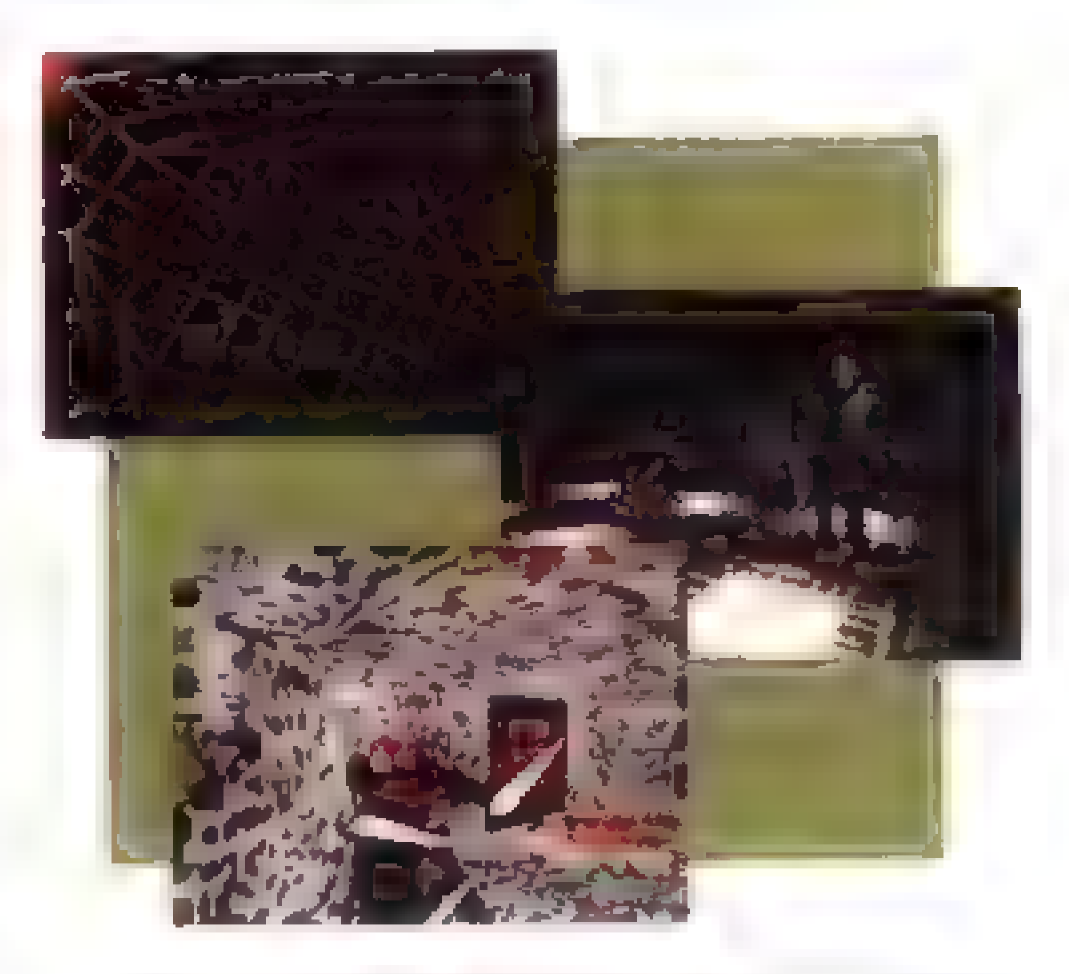
SYSTEM SHOCK

『網路奇兵』與『D OM』系列最大的差異，在於遊戲的進行途中，你得依靠各式各樣的情報，才能夠順利地進行。這些情報除了敵我雙方所傳來的訊息外，也有的是收集前人所遺留下來的磁片資料，或是直接進入網路中收集。雖然這些情報的份量相當多，但是內容並不難瞭解，所以就算你的英文不是很好，只要放本英文字典在旁，一樣可以讓你順利地進行遊戲。記住！所有門鎖的密碼是隱藏在這些訊息之中，所以你可別忽略了任何一項情報哦！

遊戲中除了科幻遊戲中常見的密碼鎖之外，當你選擇較高難度來進行遊戲時，還得解開另一種線路鎖。這種像『連連看』的鎖的解謎關鍵，在於你如何將線路配置成適當的位置，使系統的輸出功率到達一定程度，才能解開這種鎖。由於線路鎖在遊戲的後期會愈來愈複雜，所以你在解鎖時所花的時間也將會愈多；不過你也可以找到一種解碼器，來幫你立刻解除這些繁雜的鎖。記得一點：在解鎖途中，時間依然在正常流逝中，所以解鎖時也要小心四周，不然好不容易解除時，卻赫然發現身上多了一些彈孔！



既然是科幻遊戲，那遊戲中自然也少不了各種先進的武器及裝備。在武器方面，近戰用的光束劍、手槍、突擊步槍、機槍、散彈槍、榴彈槍及各類光束槍，可是應有盡有，而且還有各式各樣的手榴彈、地雷、定時炸彈，只見戰鬥時機槍掃射、槍彈齊飛，血花四濺……，保証讓你眼花繚亂，大呼過癮不已！除了武器之外，各種藥物也可以幫助你回復生命力、消除疲勞、暫時提升力量……等等。而解碼器、電池、醫藥箱等，更是你在探索時隨時必備的物品。在遊戲的中後期，你還得依劇情的發展，執行修復線路及安裝高性能定時炸彈，所以電路板及高性能定時炸彈這兩樣物品，自然也是不可缺少的。

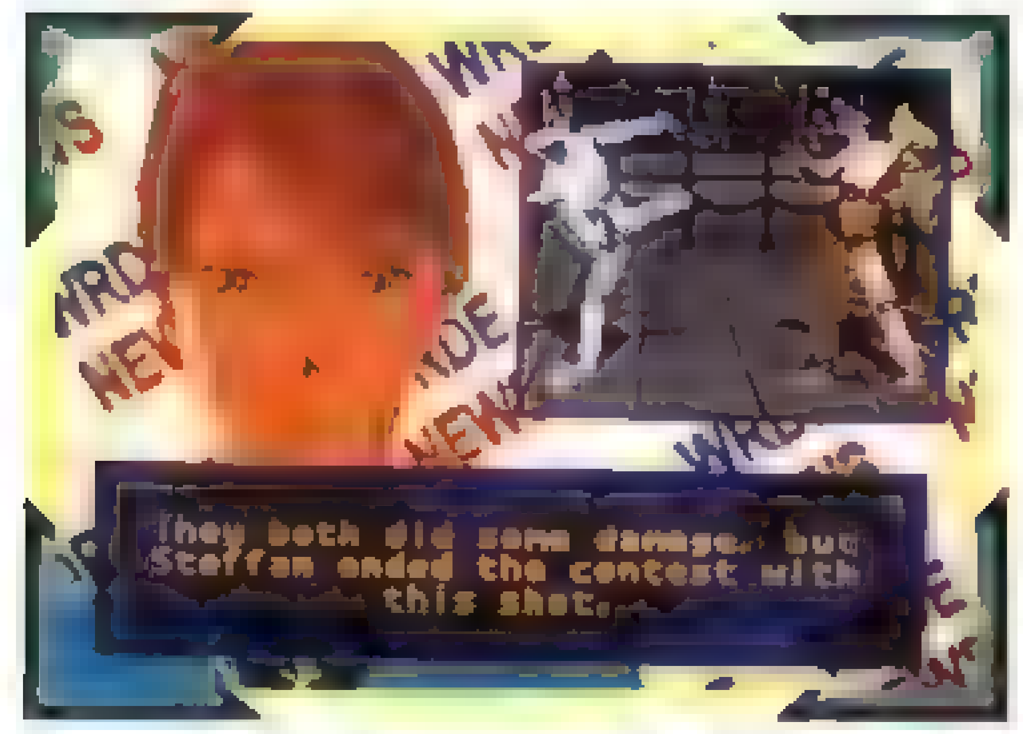


由於主角是能與網路相連的生化人，那麼他也能夠藉著裝上某些設備，來提升自身的能力。在硬體方面，除了前面所提到的一些系統之外，還有目標辨視系統、複合資料讀取系統、加速系統等，每當你撿到更新式的系統時，就會自動取代舊有的裝置，而能使你能力更爲提升。同時爲了在網路中也能順利活動，主角也可以找到各種軟體，使侵入網路的工作更形順利。除了在網路中戰鬥用的脈衝波之外，還有破壞 ICE 防衛系統（Intrusion Countermeasure Electronics，入侵反制電子防衛系統的簡稱）專用的破壞錐，以及各種輔助的軟體，這些軟體可以在侵入網路時發揮相當大的作用。

比起『DOOM』及其它的立體遊戲，『網路奇兵』雖然在流暢度上無法與之比擬，不過在劇情、設定及遊戲內容方面，可說是有過之而無不及，比較接近RPG的標準。總括來說，『DOOM』是屬於熱血派的射擊遊戲，令人快感十足；『網路奇兵』則是內容詳盡嚴密的RPG，讓人回味無窮。兩套遊戲都各有特色，而如果你喜歡立體遊戲，或者是RPG的忠實擁護者的話，那麼來試試『網路奇兵』，它將會將你帶到充滿刺激驚險，聲光十足的未來世界。

／CRAZY John

機器人快打【One Must Fall 2097】



猶記得數年前，CAPCOM公司的快打旋風曾經在遊戲界捲起一股風潮，一時間快打似乎成爲動作遊戲的代名詞，衆公司紛紛仿效快打旋風，推出同類型的遊戲，市面上充斥著快打類型的遊戲，諸如餓狼傳說、英雄榜、眞人快打等。前一陣子 SEGA 公司運用其 3D 技術製作 VR 快打，再度掀起一陣熱潮。除了大型機台， PC 上也一直不乏快打類型的遊戲，像三國志武將風雲、眞人快打等，都是滿不錯的作品。今天要介紹的 One Must Fall 2097（以下簡稱 OMF ），也是一款快打類型的遊戲，不過這次的主角不是人，而是機器人。

有好一陣子沒新作品的 EPIC 公司，終於在衆人的殷殷期盼下，推出這款機器人快打的遊戲。以往 PC 上的快打遊戲，都存在著動畫張數不夠、繪圖速度緩慢，以至於人物的動作不太順暢的缺點。不過 OMF 以先進的技術克服了 PC 硬體先天上的缺陷，不但提昇了遊戲的流暢度，人物的動作也更細膩了，比起以往的快打遊戲更具臨場廝殺的血腥快感。

在繪圖技術方面，筆者個人猜測 OMF 是利用 3D 向量加上陰影配合少量的貼圖，各位可能有疑問， 3D 向量勾勒出來的圖形有稜有角的，頗爲難看，爲什麼不用貼圖的呢？其實機器人本身就是有稜有角的（又不是生化人），使用 3D 向量畫機器人再適合不過了，加上 OMF 有考慮到陰影的處理，機器人的描繪也非常細緻，效果相當驚人。也因爲利用 3D 向量來描繪，所以機器人的動作相當的平順，不會有〞跳格〞的狀況發生。

OMF本身只支援音效卡，不支援 MIDI ，音樂是透過類似 MOD 檔的方式作的，樂風感覺相當不錯，對遊戲氣氛增益不少。遊戲中的音效從一開始的 READY FIGHT ，到對打時的金屬撞擊聲，機器人重重摔在地上的聲音乃至於勝負分曉的後的 YOU WIN ，YOU LOSE ，相當完整，效果滿不錯的，頗能加強遊戲的張力。

玩 OMF 最過癮的，就是看著自己操作的機器人以華麗的絕招 KO 對方。 OMF 中每一種機器人除了最基本的拳、踢以及迴旋踢（重踢）、勾拳（重拳）、摔技之外，還擁有四個以上的絕招，例如第一種機器人 Jaguar ，就有飛撲、飛影撲、凌空飛摔、當射光四種絕招。除了絕招之外，在你 KO 對方之後，還有一項密技能讓你高高的拋起對方，在狠狠的把他打個支離破碎，哪種快感怎一個爽字了得。

除了單打，雙打之外，遊戲還提供許多賽程供玩家選擇，玩家可以選一位自己看的順眼的駕駛員和機器人，一步步的從競賽中賺取經費，改良機器人。有機會還能跟交換機器人，換換口味。當然，你最後的目標還是世界大賽冠軍囉。

OMF是目前市面上難得一見好玩的快打遊戲，除了畫面流暢，音效音樂俱佳之外，還提供了讓玩家一步步成長的賽程選擇，更重要的是，OMF是一個共享軟體（ ShareWare ），任何有興趣的人都能拿 OMF 的 ShareWare 版來試玩，當然， ShareWare 版是不完整的，希望國內廠商能代理這套遊戲，讓廣大的快打迷都能有機會享受這套遊戲。

P.S：提供一個管道供想拿遊戲的人參考：利用 Inter-Net ，用 FTP 進入 NCTUCC-CA ，然後進入 /PC/Games/ 目錄下，就能找到許多新的 Shareware Game 。





中華職棒 2
遊戲特色：
軟體世界
智冠科技有限公司
製作發行



悲戀湖殺人事件
九藝九四年精心處女作
一個舞台劇與電腦遊戲結合全新遊戲
全省強力熱賣中
決戰保齡球
緊鑼密鼓製作中
一萬
九萬
WINDOWS 版
總代理：宏申資訊有限公司
Tel:(02)920387 Fax:(02)9250655

SIMULATION GAME

POWER DOLLS

Detachment of

西元2535年，地球殖民惑星發動獨立戰爭，地球聯邦政府派出聯邦正規軍前往鎮壓，殖民惑星歐姆尼政府爲示寧死不屈的決心，派出最強悍的美少女裝甲機兵—特勤機甲隊迎擊，在這片遙遠的惑星戰場上，您將率領這群驍悍的戰鬥美少女進行最後的決戰！

・圖片爲PC/98之畫面









喜歡PC-98的遊戲嗎？找華義，就對了!!

本公司專業代理一系列日本PC-98之著名遊戲，全面改版並中文化，讓您玩的順暢又過癮！



您想掌握最新日本遊戲的資料嗎？您想成爲台灣第一個玩到全日本票選排行榜上各款有名之超級遊戲的玩家嗎？華義國際爲回饋大衆，特舉辦「華義特勤組」會員招募，加入特勤組，不僅有以上的權利，並可獲得各款最新、最正點的遊戲海報、精美紀念品，還有機會試玩華義國際即將上市之PC/98改版遊戲，只要在遊戲中的顧客回函卡註明要參加「華義特勤組」，寄回本公司，我們經過篩選後，將選出50名幸運玩家，成爲第一批的會員，機會不多，行動要快！

中區總代理 歐首國際(股)有限公司
台中市大墩十街180號
TEL：(04)320-1687

南區總代理 飛福有限公司
高雄市九如二路57號7樓之8
TEL：(07)311-1666





真性情根本不必偽裝

帶給您歡笑一大籮筐

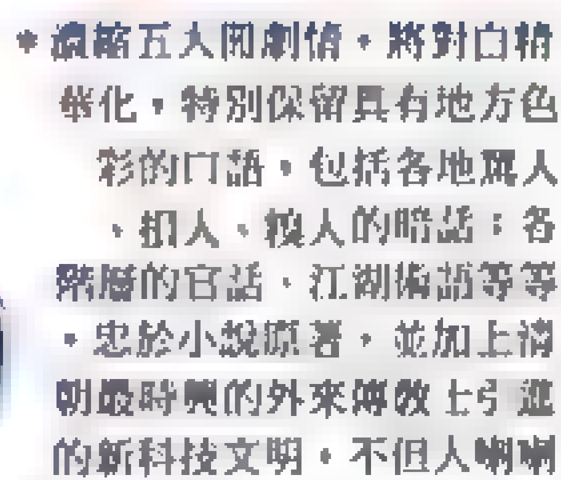
智冠科技股份有限公司

鹿鼎記

皇城爭霸

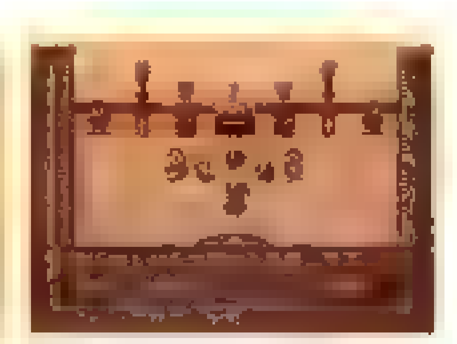
近代小說大師金庸先生筆下最可愛的小伙子：韋小寶，在紙醉金迷的揚州城、在天子腳下的北京城、在鬼影幢幢的莊園、在常人求得去不得的神龍島等地，都有一番了不得的作為！但你知我知，他的最大心願不在官不在江湖，而是帶著七位老婆在揚州開一家"超級妓院"！

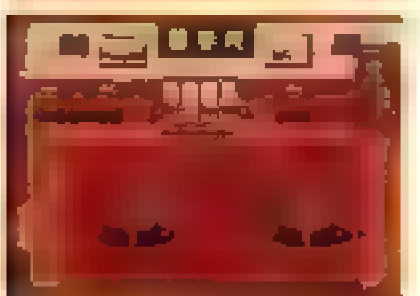
不偽裝的真性情，金庸為您塑造典型的中國人形象，在韋小寶身上可一覽無遺。而我們也將以最逗趣的方式，最富RPG及冒險的精神為大師詮釋這段膾炙人口的故事！



- 濃縮五大冊劇情，將對白精華化，特別保留具有地方色彩的口語，包括各地罵人、損人、褒人的暗語；各階層的官話、江湖術語等等，忠於小說原著，並加上清朝最時興的外來傳教士引進的新科技文明，不但人喇喇的開了一次洋葷，還弄出一段"洋笑話"……，這簡直把清朝野史變成搞笑趣聞了嘛！
- 隨劇情走向，小寶可帶領不同男女隊員進行戰鬥，戰鬥分為劇情式的必須戰鬥及即時遭遇的戰鬥方式，各人招式可說是洋洋大觀，龍虎豹鷹四出，十分精彩，效果十足！
- Cute版人物造型，共有近200名人物出現劇中，請注意這些小小人的面目表情及適時小動畫，傳神又能真實表現當時當景哦！

















- 2D畫面、多樣視角及不刁難人的操作，更體貼玩者的遊戲心情。

ADVANCED SIMULATOR SERIES

SSI

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

GREAT NAVAL BATTLES VOL. II

GUADALCANAL 1942-43

大海戰II™

SOFTWORLD

SSI









劉伯溫傳奇

SOFT WORLD



中國自古以來，[illegible]卦即在民間盛傳，
其中奧秘千變萬化，莫測高深，
而「推背書」是中國最準的預言書之一，
劉伯溫如何依此書之[illegible]
再以其神算之法解[illegible]
如何由河圖洛書推[illegible]
又如何以奇門遁甲[illegible]

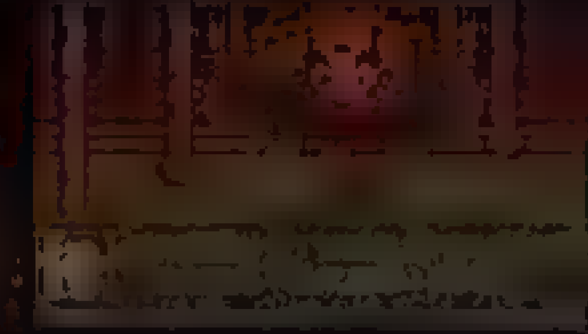
除了承襲「奇門遁甲」[illegible]的玄學劇情外，
「奇門遁甲」之神算[illegible]作更廣，更深入的
各種中國科學及玄學[illegible]



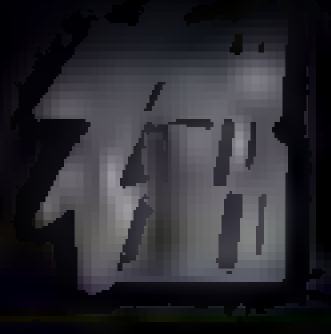
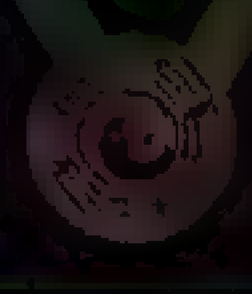
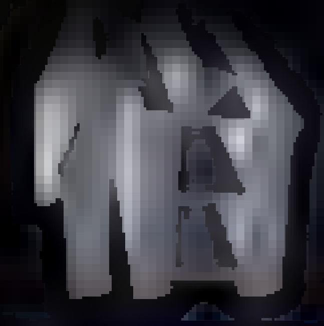


軟體世界 智冠科技有限公司 製作發行
SOFT WORLD



《開發中畫面》


如今

你可以真正欣賞到電子小說

在多媒體電腦上的[illegible]表現了



人面蛾

光碟版人面蛾=小說+動畫+音樂原聲帶

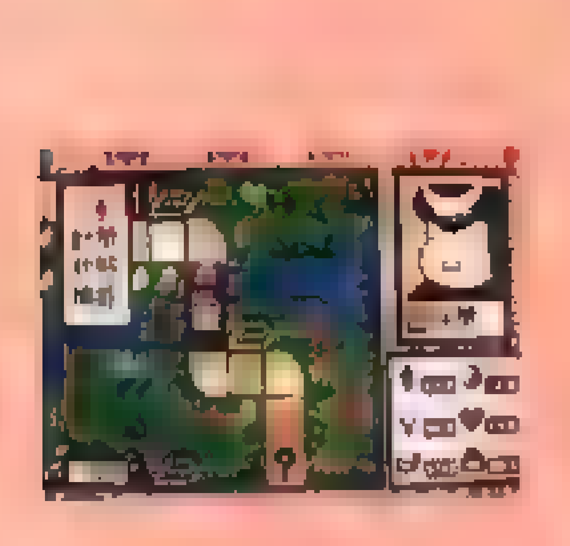
11月
預定發行







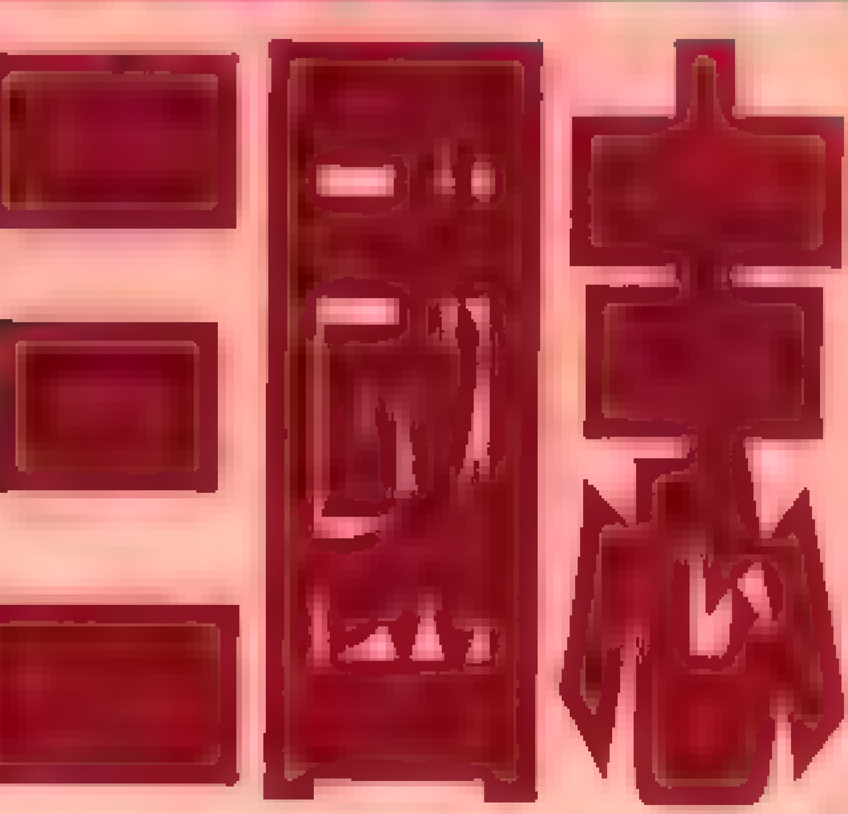






爆笑三國鼎立時期
爆笑君主之間的
爆笑史事……







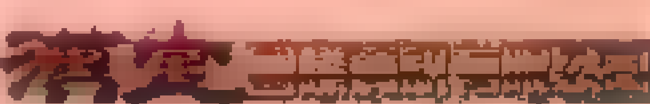


劉備：「嘿嘿」運氣來時擋都擋不住！居然讓我在拍賣場低價買到太史慈這員猛將，孫策……看來你氣數已盡，就等著我來接收你的城池吧！哈哈！」

廖化：「恭喜主公即將完全統一大業。眼前來到天水城外，有袁紹手下的猛將文醜駐守該城，請主公裁示。』

劉備：『唉～蜀中無大將，太史慈又是菜鳥，我看就廖化做先鋒，老將黃忠主中軍吧！』主將交鋒，劍影刀光……這時，遠在南皮的曹操剛走出7－11，看樣子買到了一個不錯的計策……

曹操：「卯死了！卯死了！孫劉兩軍這一仗，我坐收漁利就對啦！不過－手上這「暗度陳倉」之計該用在誰身上呢？嘻嘻！袁紹－安揑都丟啦！哈哈！」



總公司 TEL (02)335-6466 FAX (02)335-4051
台北分公司 TEL (02)503-9252 FAX (02)503-699


天使帝國2
一個劍與魔法的世界！
一場天使與惡魔的戰爭！
★全動畫式的逗趣戰鬥畫面，展現敵我激烈的戰況及兵種獨特的魅力。
★戰場上導入NPC系統，友軍將成為玩家的最有力支援
★五大系35種職業可供你自由選擇使用。
★親切的圖形指令界面，全程支援滑鼠；新增全體命令可依戰況指揮全體角色命令。
★數十首動感節奏的音樂，將使玩家感受FM音源的新印象領域。
★戰場中穿差過場畫面及對話模式，並且導入過關條件，賦予戰略遊戲新風貌，構成一個豐富劇情的戰略遊戲。
大宇資訊有限公司
服務專線 TEL (02) 3560955
TEL. (02)356-3567 FAX (02)356-0969

玩過pc上動作遊戲的人，
更一定要感受格鬥拳王的流暢！

格鬥拳王

遊戲特色：
流暢的動作及捲軸
精緻圖形及動作
[redacted]
具有挑戰性的人工智慧
操作介面簡單容易上手
具有動感震撼的音樂及音效

充滿中國風味的神話RPG故事

妖魔道

遊戲特色

多線式的劇情發展，想充份享受不同的遊戲。
及時戰鬥系統，讓您體驗分秒必爭的緊張快感。
關鍵字對話系統，感受全新的互動式人性化交談。
合乎人性化的操作介面，遊戲過程更加得心應手。
七十餘首動聽的配樂，隨著劇情變換，氣分非凡
細緻豐富的地圖，以兩種不同的視角表現。









歹勢！真歹勢！

若是國內電腦遊戲界也有個金像獎，

那麼我們的L-MAN早已得到最多獎項！

L　MAN創下了最長的劇情：歷經了　萬年餘製作而成！

L　MAN是DOMO小組與艾雷迪完美合作後的　嘔心瀝血之作！

等著看吧！不出十年，L　MAN的造形就會出現在各國流行時裝界的伸展台！！

難道說這個遊戲是從艾雷迪的L　MAN改編而來的嗎？是的。這個遊戲是從艾雷迪的L　MAN改編而來的！

首創視覺戰鬥新紀錄！看過漫畫嗎？看過卡通嗎？就是那樣啦！

L　MAN裡的角色都太大了，大的很少能夠看見全身！

L・MAN裡的主角都是動物，夠重視保育了吧！

好在！好在，好在各位看不見我們的模樣！因為我們不希望你抱著施捨的態度而購買L　MAN！

雖然創造了這麼多的第　一但我們不因此而自滿，仍然默默的將遊戲完成。而各位的責任，就是在全省經銷商的陳列架上看到它後，毫不考慮的將它買回去，以創造第二次臺灣經濟奇蹟！！

強　片　預　告







L－MAN

艾雷迪、DOMO小組花轟製作

驚天動地的魔法戰爭即將展開



一個完全嶄新的戰略遊戲！

★共有八位不同的角色供玩家選擇進行遊戲。

★創新『圖型式』操作介面、超強提昇的人工智慧。

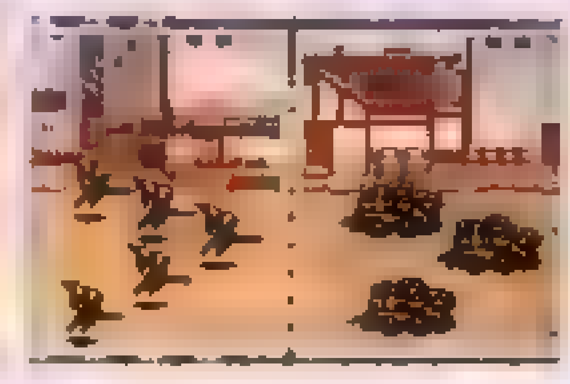
★七十餘種魔法動畫效果與近百種的兵種設定。

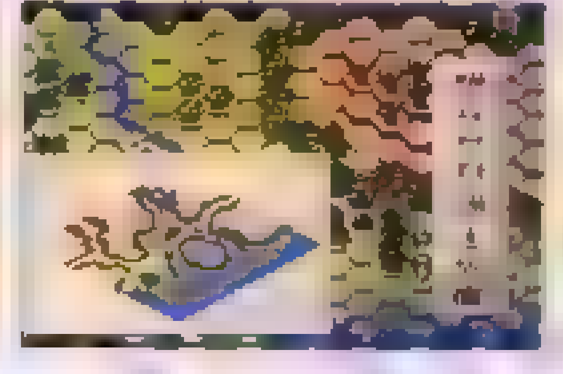
★更詳細完整的劇情內容，採用多線式遊戲結構。

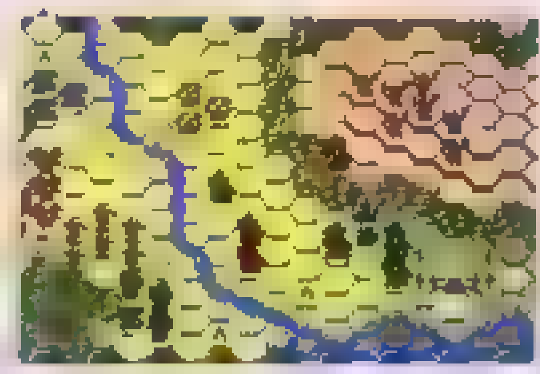
★立體角度六邊型格式的地圖、革新作戰系統畫面。

☆預 定 耶 誕 節 隆 重 鉅 獻☆









大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段 TEL.(02)356-3567 FAX.(02)356-0969

龍門防毒系統《中文版》《3.43版》

最佳掃毒與解毒的專家

一次購買、終身保固，永久免費更新

可支援DOS/Windows/DESQ等多種作業系統

功能特色：

- ★可偵測超過4000種病毒，並且有效清除1000種以上的病毒，並不斷地增加中。
- ★只有隨時更新病毒碼，才能防範最新的病毒。
- ★具有智慧型自我偵測防毒功能，能永保工作正常進行。
- ★[illegible]
- ★可精確辨認各種病毒名稱及相關版本。
- ★利用最先進之技術達到快速而且精確之掃描模式。
- ★[illegible]
- ★[illegible]
- ★可掃描與清除各種類型之病毒 檔案型、開機型、複合型、隱藏型、記憶體長駐型等病毒及最新之變體引擎，病毒產生器所製造的多型病毒。
- ★最方便的更新途徑，免費透過BBS 資訊或從大宇出版的遊戲中取得防毒碼。
- ★內建中文操作介面，不需中文系統即可執行，操作最容易。
- ★[illegible]
- ★採用 3.5" 磁片適用於各種筆記型及桌上型電腦。



★國際電腦安全協會認證合格



台北市忠孝東路 段88號8F TEL (02) 356-3567 FAX (02) 356-0969

服務專線 TEL 02 356-0955

系統開發公司

NORMAN DATA DEFENSE SYSTEMS

總代理

雄 振 事 業 有 限 公 司

中文CD-ROM光碟

世界大進擊

全國第一套中文多媒體綜藝光碟節目



世界大進擊是一個專為您全家大小精心製作的休閒娛樂節目，由知名藝人郎祖筠小姐主持。玩世界大進擊，就好像置身於電視綜藝節目般的有趣，您將與您的對手借著拉俄羅斯轉盤選題，一同親身體驗生平最有趣的一場比賽！

世界大進擊內容包羅萬象，地理景觀、文物風景，一切盡在您面前，您將真正體會到：秀才不出門，能知天下事！

[illegible]製作
[illegible]
台北[illegible]義路[illegible]段 99巷2號[illegible]樓之[illegible]
TEL 02 [illegible]09 0182
FAX [illegible]2 709 0017

奇妙世界大百科

一套理想的中文多媒體地理百科



您知道南非共和國新換的國旗是什麼樣子呢？您聽過蒙古人民共和國的國歌嗎？世界各國的方言是怎麼說「您好」與「謝謝」呢？在奇妙世界大百科裡，不只提供了全世界161個國家的基本資料，還讓您同時能觀賞各國風景照片、影片、方言、民謠等，並附國台語雙語旁白，查檢容易，是您與家人不可或缺的一套中文多媒體休閒讀物。

[illegible]
[illegible]
[illegible]樓
TEL 02 [illegible]
FAX [illegible]

大宇資訊有限公司

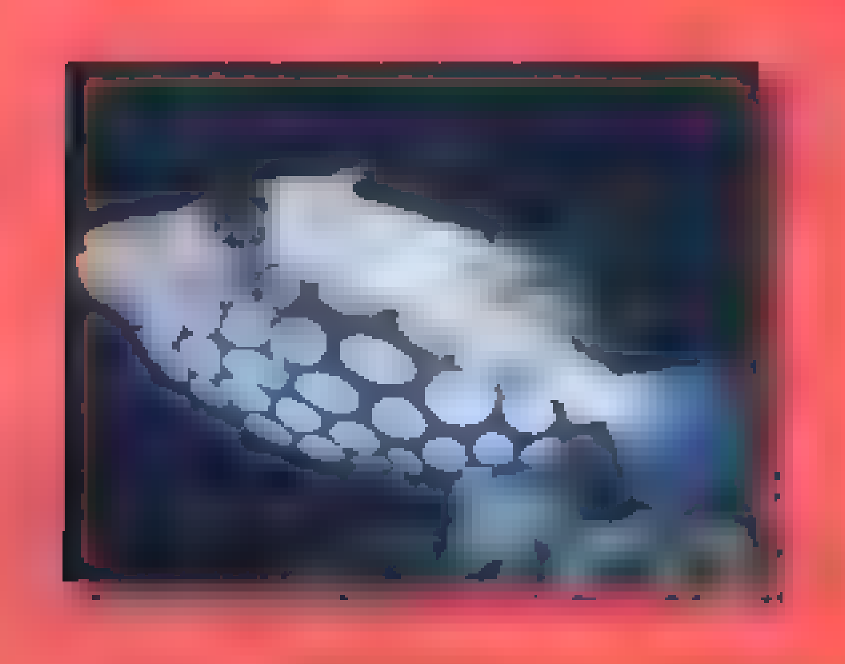
台北市忠孝東路一段8 8號8F TEL 886 2-356-3567 FAX 886 2 356-09[illegible]

熱烈發售中

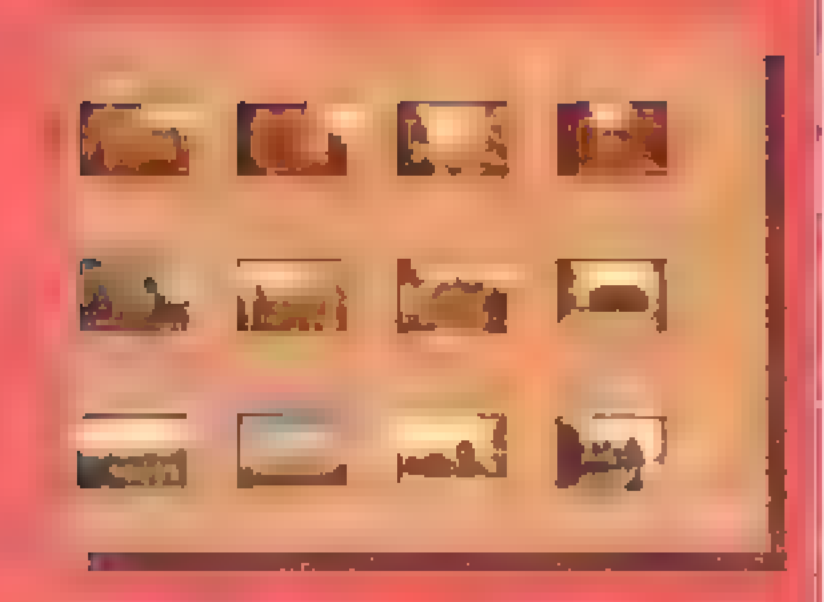
巨璣中文多媒體光碟系列

●你正愁著找不到理想的兒童多媒體百科嗎？
●你在尋找老少咸宜的娛樂性多媒體光碟？
●你缺乏一套電腦玩家級的媒體資料庫？

巨璣都有！而且它們都在全省熱賣中！



花事（多媒體園藝百科）
寶島動物園 讓你在家也能逛動物園
寶島水族世界
世界大進擊
奇妙世界大百科



巨璣媒體庫
巨璣相片資料庫

即將推出‧‧‧‧



電腦奇幻屋（帶你進入迥異的電腦3D影視虛幻空間）
我的動物王國（寶島動物園2）

敬請拭目以待！



巨璣資訊有限公司
台北市信義路四段199巷2號8樓之一
TEL (02)709-0482 FAX (02)709-0047
郵政劃撥 14413.3

配備需求
主機 386 以上
4M RAM記憶體
中、英文WINDOWS 3.1適用
滑鼠（MOUSE）
VGA 640X480X256色顯示卡
唯讀式光碟（CD-ROM Drive）
音效卡

巨璣光碟 強力登場



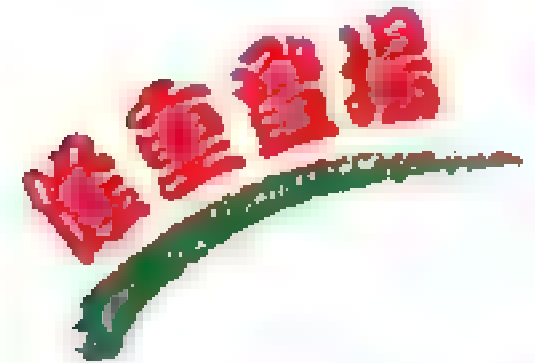
勁益金聲卡

POWERFUL TRUE 16 BIT CARD

CM-32、SCC-1及專業GM/GS音源器的高價令您咋舌怯步，市面上PCM音源卡品質不盡人意，這常是玩家們永遠的痛"這時候——

GS-32 (WAVE-TABLE)

當然是您唯一的選擇……

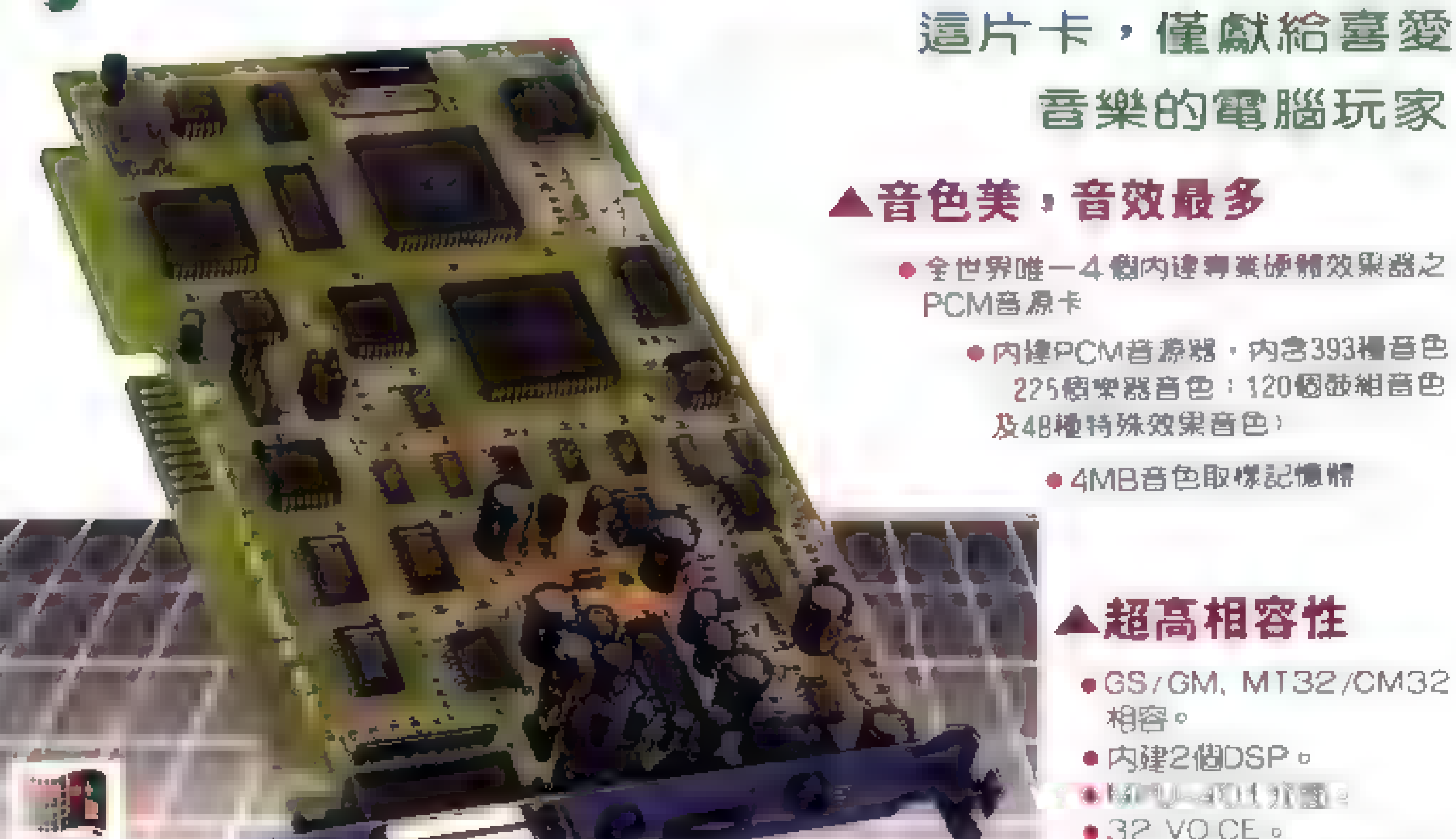


萬能樂師——讓音符跳躍起來

■ 多媒體應用

- 電腦遊戲
- 音樂創作
- KAROKE
- M.D 音樂

這片卡，僅獻給喜愛音樂的電腦玩家



▲音色美，音效最多

- 全世界唯一4個內建專業硬體效果器之PCM音源卡
- 內建PCM音源器，內含393種音色（225個樂器音色；120個鼓組音色及48種特殊效果音色）
- 4MB音色取樣記憶體

▲超高相容性

- GS/GM, MT32/CM32相容。
- 內建2個DSP。
- [illegible]
- 32 VOICE。
- 16 MULTI-TIMBRAL。
- LINE I/P, LINE O/P MIXER。



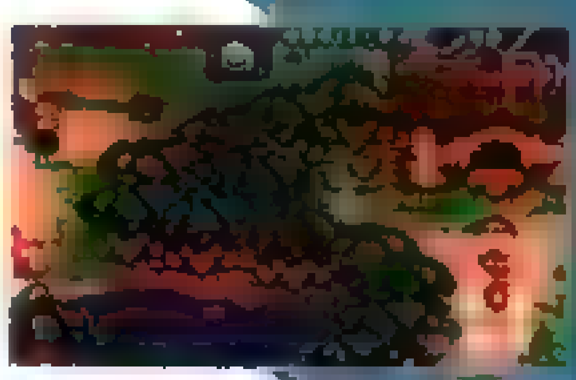
西方魔域

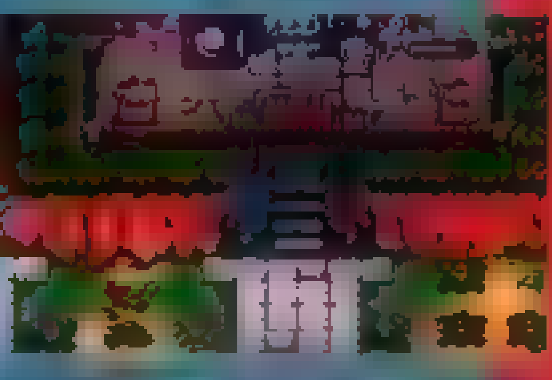
具動作遊戲的靈活刺激，
有角色扮演遊戲的引人入勝
「西方魔域」是 PC 軟體中
難得一見的 ARPG 遊戲
豐富的遊戲內容

請您拭目以待！

期上市

- 數百幅不同景致的冒險地圖，張張精采
- 九大魔王據守的主要據點，關關玄機暗藏
- 多樣化的人物對話和劇情安排。
- 主角動態多變化，並可使用二十種不同功能的寶物
- 有商店、遊樂場等各類豐富有趣的道具屋。
- 多達二十餘種敵物，每個都有獨特的攻擊模式。
- 華麗的畫面、流暢的動畫，以及熱鬧有趣的打鬥過程











勤益金聲卡

語音卡、音效卡、音樂卡 統一了！

六卡合一面面俱到 實現您心中的夢想

GAME, MIDI 音樂，電腦玩家的最愛



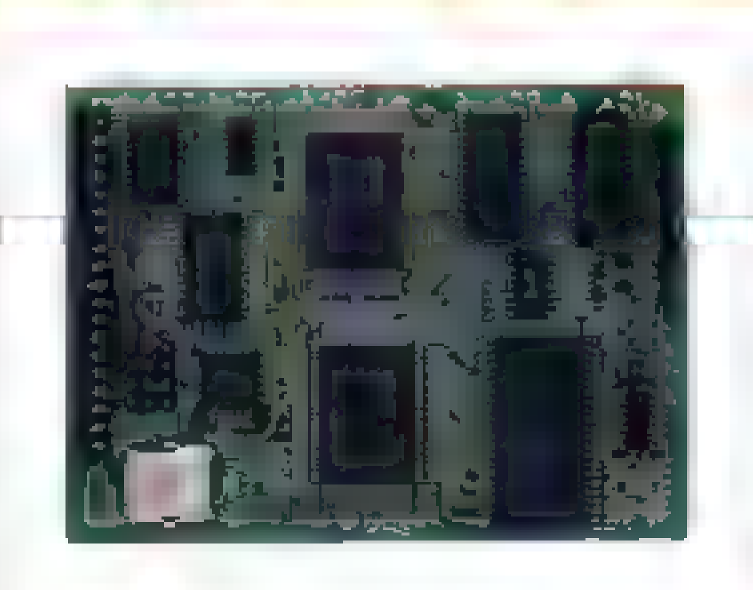
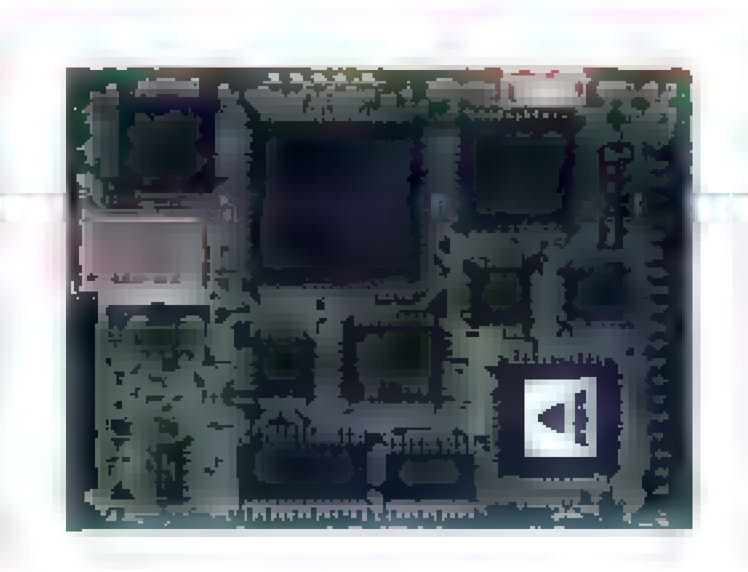
WSS
SB PRO
WAVE TABLE
CD-ROM
GAME
Card

PRO16ES

OPL3 Inside　ADPCM Inside

- 相容音效標準
  - Windows Sound System 2.0
  - Sound Blaster PRO
  - AdLib
  - WINDOWS 3.1
- 真正16位元立體聲
- 取樣頻率：4KHz-48KHz
- 資料壓縮：ADPCM, ALaw, uLaw
- CD-ROM 3合1介面
- YAMAHA OPL3 合成器
- MIDI 介面 (VAPI)
- GAME PORT
- 數位錄音
  - 錄音　5聲道
  - 放音　7聲道
- 揚聲器4瓦輸出功率放大
- 可程式化I/O設定

音源模組

GS-OPL4	GS-401
	

GS-OPL4 (選購)

- GM 相容
- 內含 FM OPL3
- 16 Mega 位元 PCM 取樣記憶體
- 128種音色
- 可同時發出24種

EP

- Reverb, Delay
- Chorus, Flange
- Distortion
- Autopanning
- 32KHz-48KHz

GS-401 (選購)

- GM 相容
- 32 Mega 位元 PCM 取樣記憶體
- 393種音效
  - 120種鼓聲
  - 48種特別音效
- 可同時發出32個音符
- 16種樂器可同時彈奏一個音符

TOPTEK™

勤益電腦股份有限公司

總公司
TEL (02) 964-7096
FAX (02) 961-9586
BBS (02) 962-0405

台中分公司
TEL (04) 259-1841
FAX (04) 252-6819

高雄分公司
TEL (07) 223-4808
FAX (07) 223-4958

銀河飛將私掠者資料片加語音片，

二合一狂熱推出！

SoftWorld

銀河飛將

私掠者資料片—正義出擊＋語音片

加入銀河飛將的新行列，你將別有一番新的獨特感受！





驚魂塔
Mystic Towers
Accend Inc.
遊戲特色



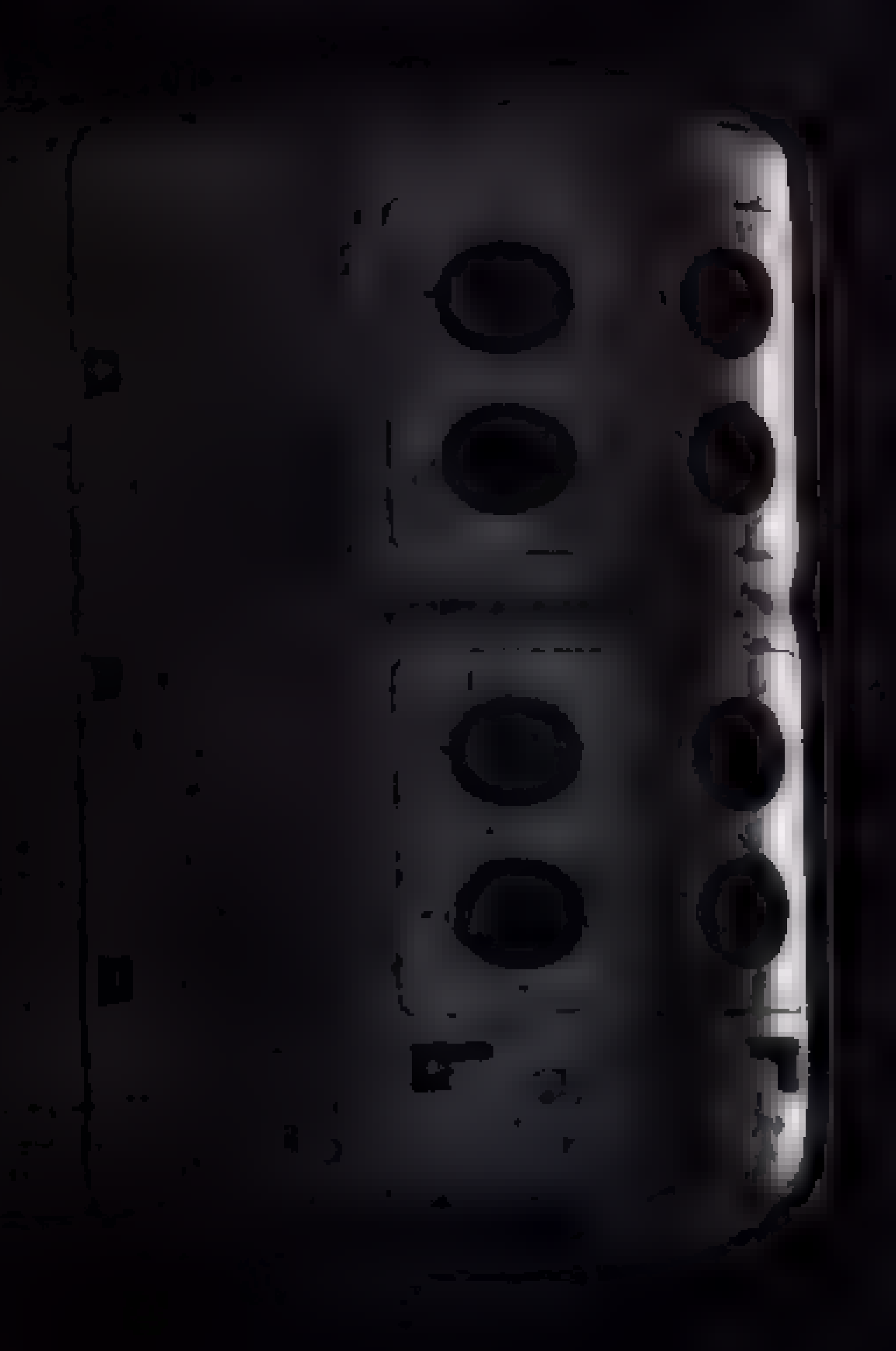
DRAGON KNIGHT III
熱情十月強力發售
獨一無二!
魅力大放送
磁片版亦將上市
請密切注意!
勇者!
歡迎來到
龍騎士III
微波軟體
MEGA TECH


SPACE WAR SIMULATION
銀河英雄伝説 III SP
系統需求
●IBM PC 286以上及相容機種，建議使用386 SX-16以上機種
●2MB RAM & EMS 驅動程式
●硬碟及1.2M軟碟
●DOS 5.0以上作業系統
●VGA顯示系統
●滑鼠
●支援Sound Blaster & Pro/MT-32/CM-32/LAPC-1等音效卡或音源器
原案：加藤直之 (C)1992,93 QUEST/BOTHTEC (C)1992,93 Micro Vision
(C)1988田中芳樹：徳間書店 (C)1994

美麗的銀河，正在燃燒中！

究竟在何處才能找到沒有被戰火波及的星系？到底在何時才會見到銀河系出現和平的曙光？宇宙曆796年由高登巴姆王朝所支配的銀河帝國與反對專制政治的自由行星同盟，在廣大的宇宙中展開永無休止的戰爭。以32個星系所組成浩瀚無邊的銀河作為舞臺，以各種戰術、戰略進行變化多端的戰爭。

遠遠超過您所想像的「銀河英雄傳說ⅡSP」，是一部引導您進入銀英傳的世界中，以發揮高超的手腕統一宇宙為最高目的的遊戲。勝利的榮耀究竟會落在誰的身上？是「常勝的天才」萊因哈特？還是「不敗的魔術師」楊威利？請您盡情地拓展自己的野心，讓銀河持續不斷的燃燒吧！



12月全球同步上市

BOTHTEC®

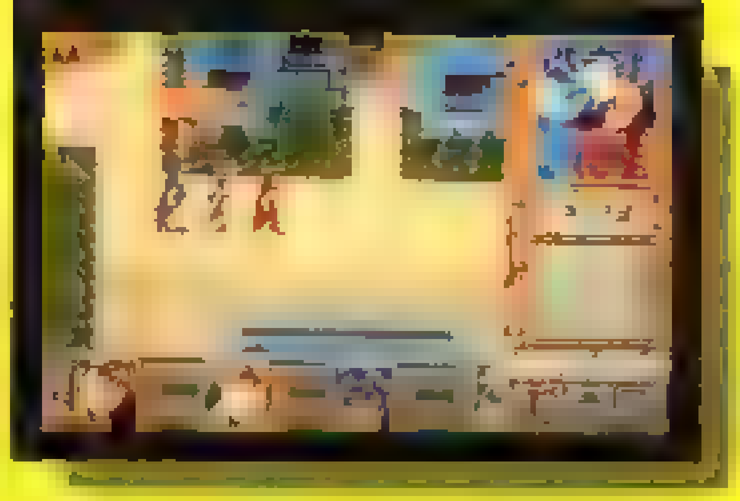
中文版代理發行：生產製造

微波軟體

中和郵政1-408號信箱 TEL:886-2-3695077 FAX:3695177

香港代理 CompuMark Software(H.K.) Co. Tel:852-3863664


八女神物語
尺度邊緣之極限鉅作
第一套進入日本的國產RPG遊戲
光碟豪華版與磁片精裝版熱烈發售中


超高解析的畫面

全程採640X400 16色的行走與戰鬥場景介面

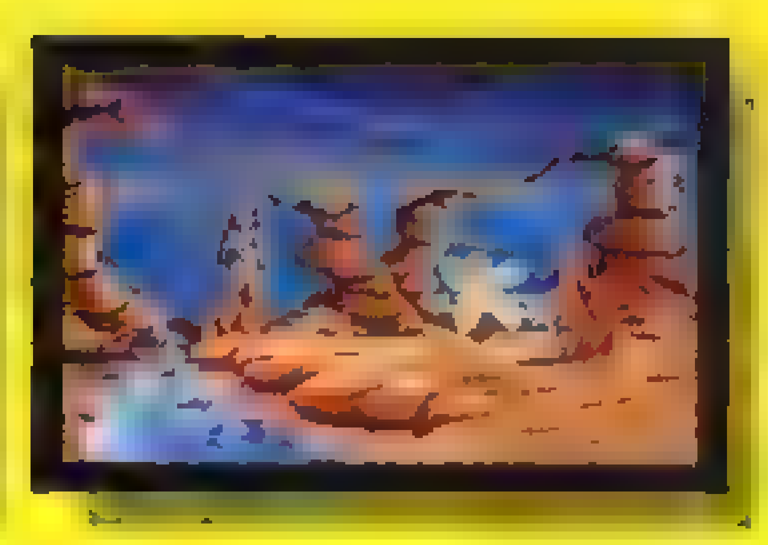




創新的戰鬥方式

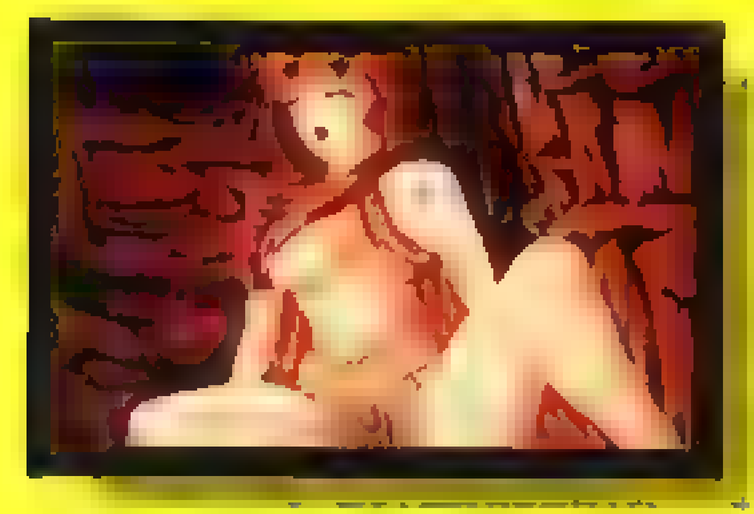
採60度斜角,可看出每位角色的戰鬥動作及首次出現的
超級合體作戰系統

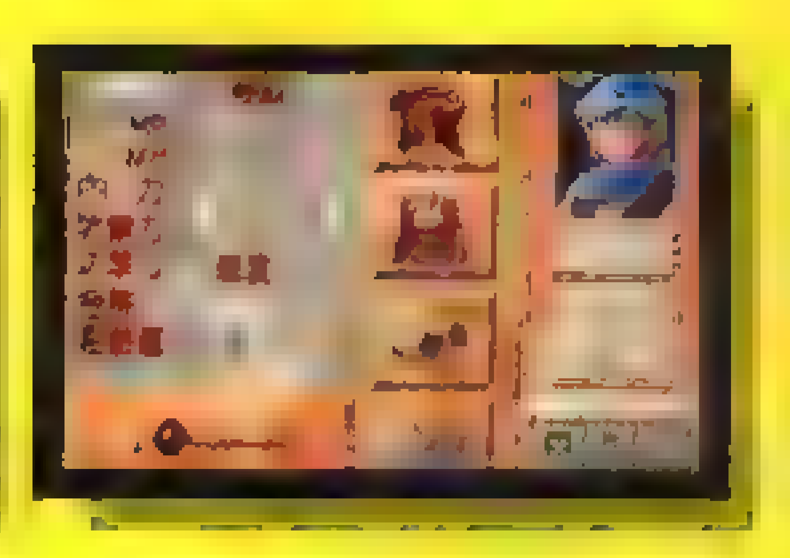




目不暇給的動畫效果

全程約200多頁的動畫分鏡,可媲美 場小型卡通電影





令人咋舌之狐媚大法

眞人發聲演唱主題歌曲

首創國內唱片界與遊戲界的結合,採用眞人演唱主題歌曲
帶給玩家們另一個全新的感受



【台南電腦商場】投資開發計劃書

1. 台南地區腹地廣大，人口衆多，知識，生活水平高。
2. 大學，專科學校林立，學生消費群廣大。
3. 政府爲疏散北部過於集中之人口而有積極開發南台灣之政策配合.(如軟體工業區．科學工業園區)
4. 台南地區無類似台北光華商場，高雄建國電腦商場之科技產品大賣場。
5. 爲開發台南地區之電腦人口及刺激購買慾。
6. 估計台南電腦商場效果將居全台之冠,因台南交通方便且電腦使用密度性高，集中商場將如快速聚寶塔。

1. 便宜:同行聚集競爭，價格自然便宜。
2. 方便.同行聚集，可一趟就買到各式各類之產品。
3. 效率:買賣雙方因便宜與方便而成交效率高。
4. 慕名:生意興隆久而久之消費者與觀光客便慕名而來，往往觀光客因而變成消費者

1. 市場集中:每天之人潮及成交機會遠大於分散在各地之經銷門市。
2. 設備完善:因係整體規劃故各種設備完善。
3. 租金便宜:每平方米遠低於光華商場每平方米陸仟元以上。
4. 資訊快捷:不論採購或新知之資訊皆因市場集中而快捷，及快速降低採購營運成本
5. 安全性高:【亞資科技股份有限公司】係永續經營之企業，絕對有保障，並有開發[redacted]

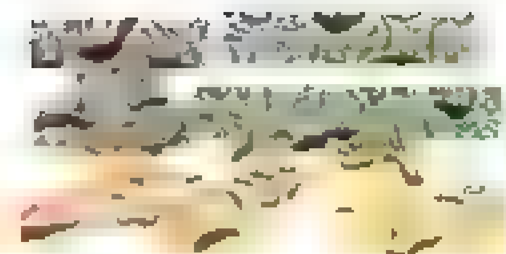
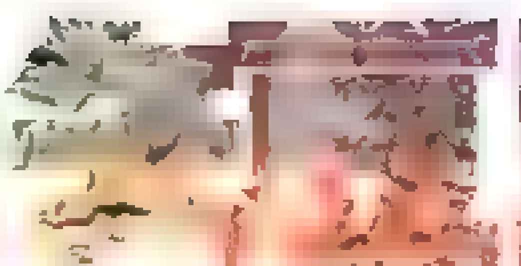
1. 電腦及週邊設備。
2. 通訊器材。
3. 電子音響設備及材料。

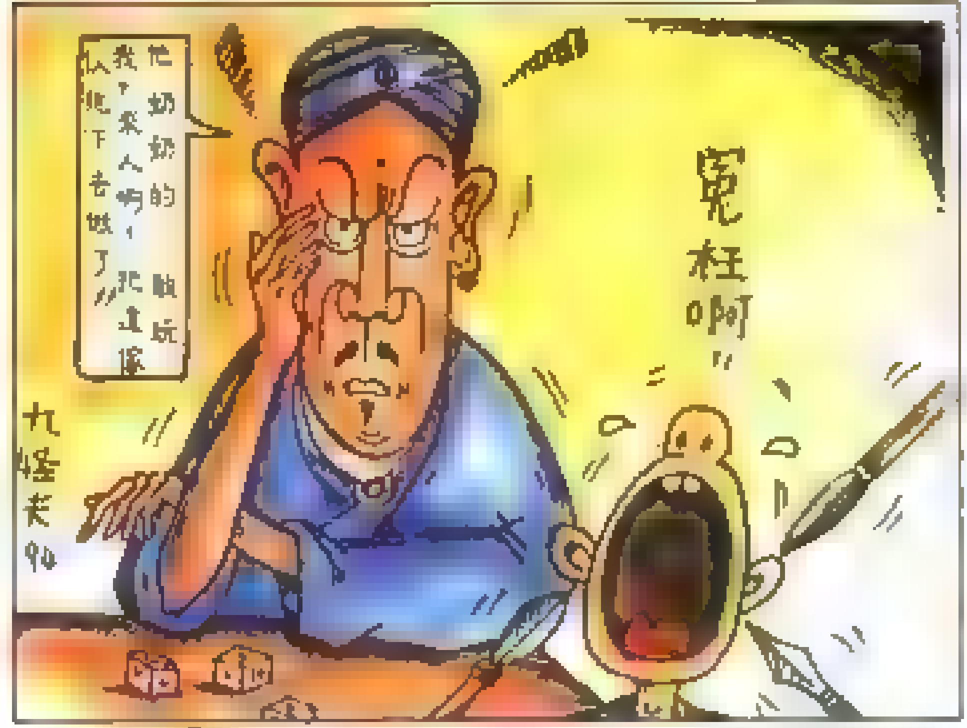
火 車 站

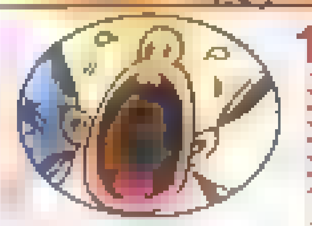
民族路

電腦商場

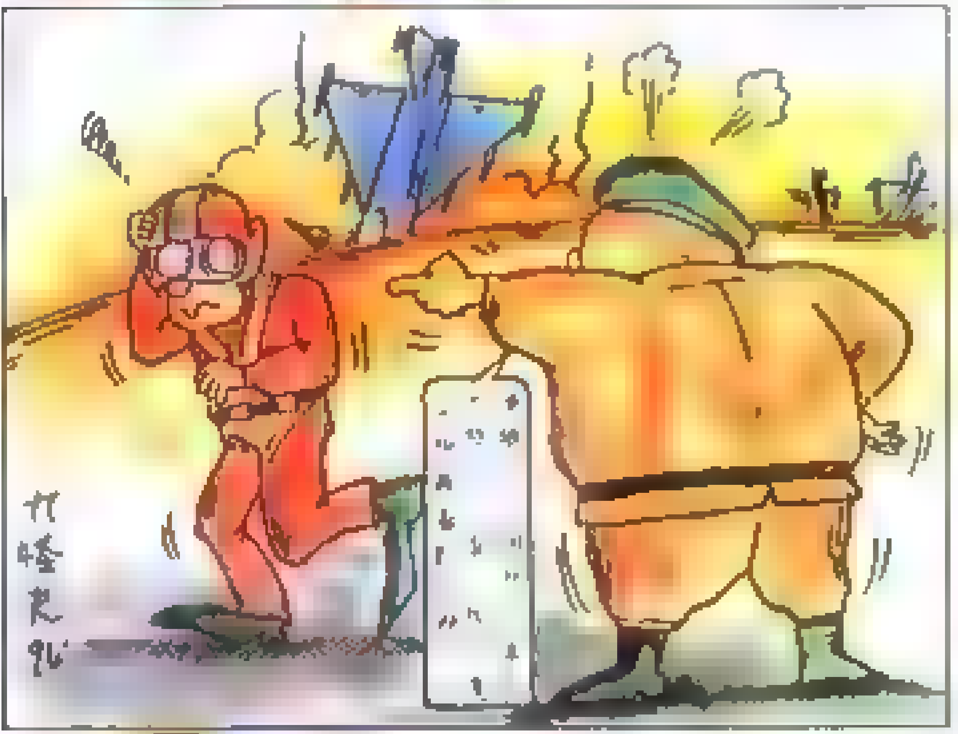
北門路一段

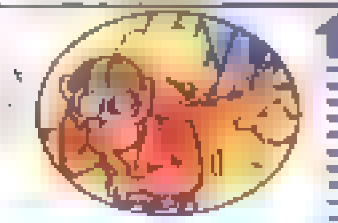






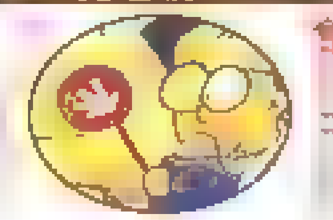
相國王玩賭博遊戲，可別連贏太多！小心碰上了個賭品不佳的國王，會搞得性命不保！！





駕駛新銳戰機，威風凜凜，銳不可擋，但是如果學藝不精，那可不好玩……

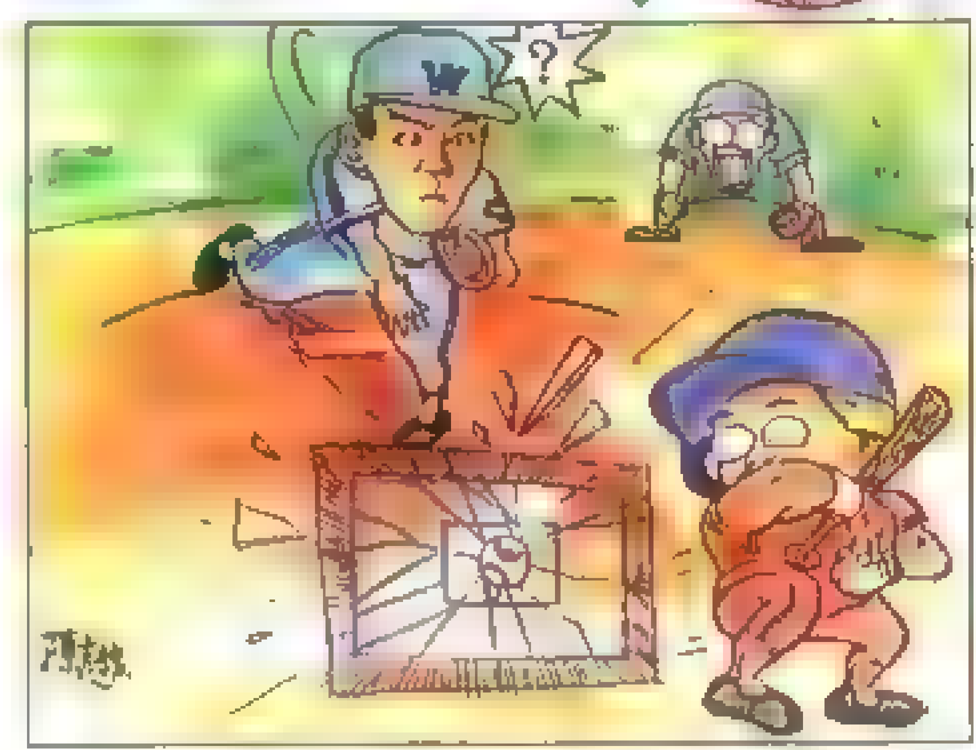




話說令狐冲[illegible]江南四友的地盤，看到滿地機關，[illegible]



中華職棒Ⅱ中打擊形式採流行的打擊框法，但直到現在打者還對這似有似無的框框[illegible]……



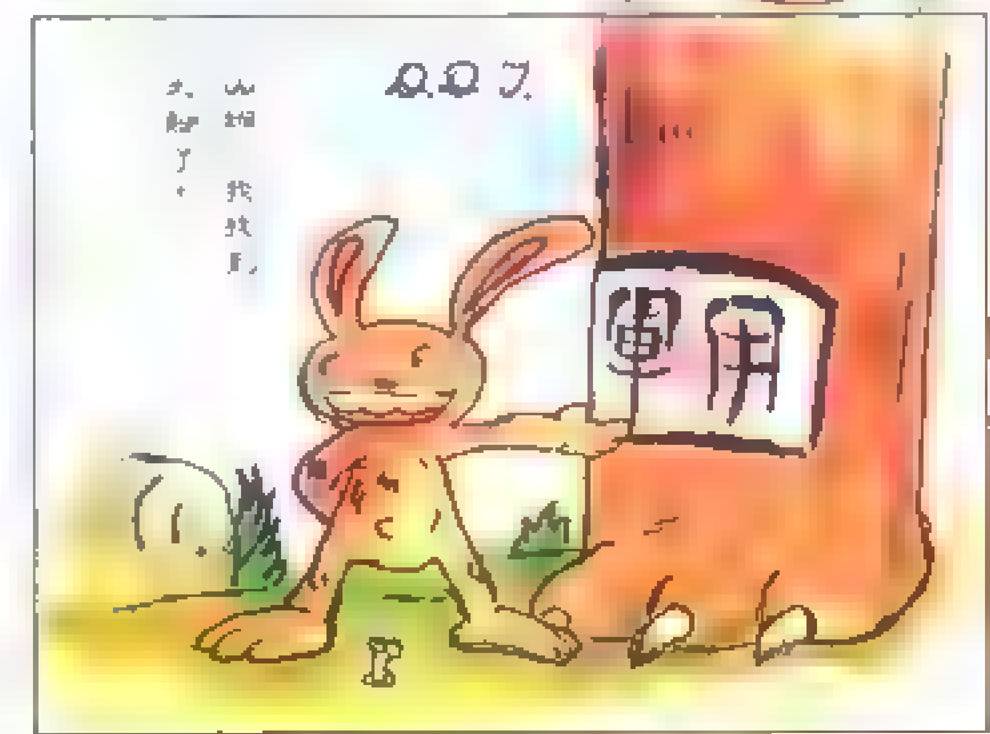


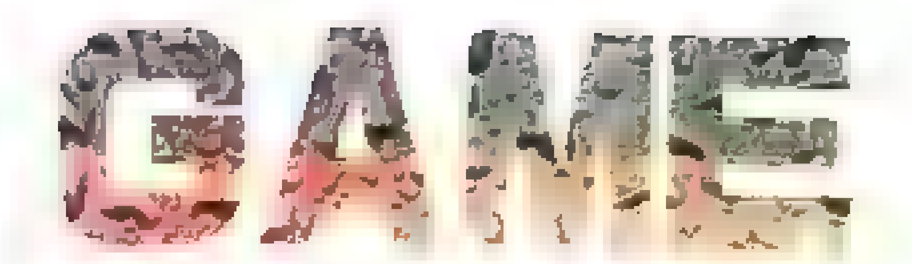
中華職棒Ⅱ[illegible]

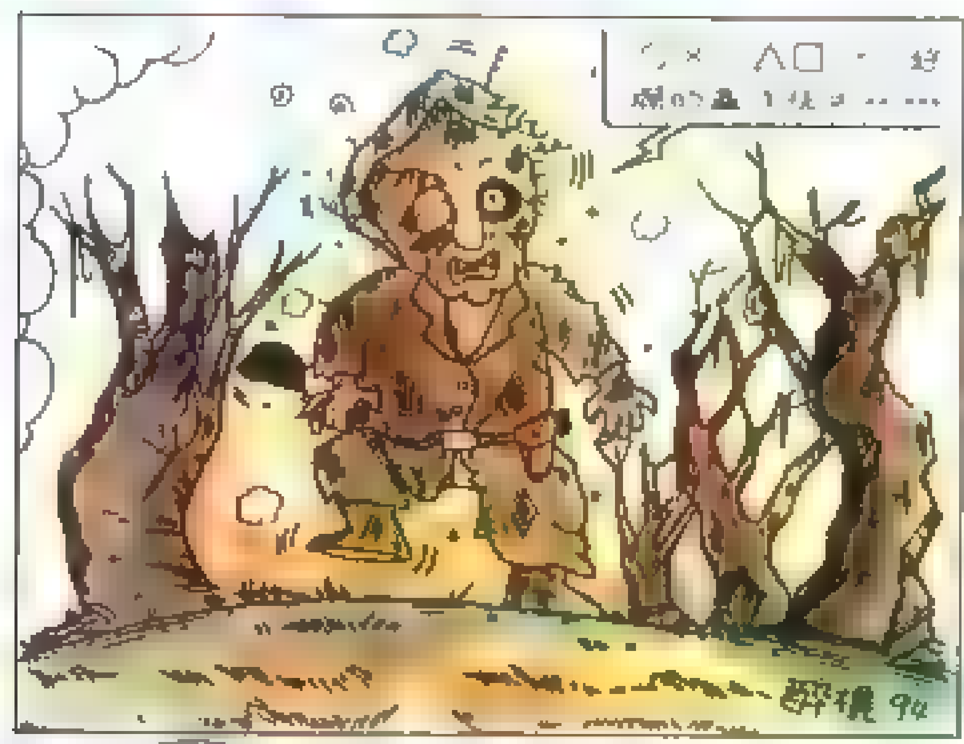




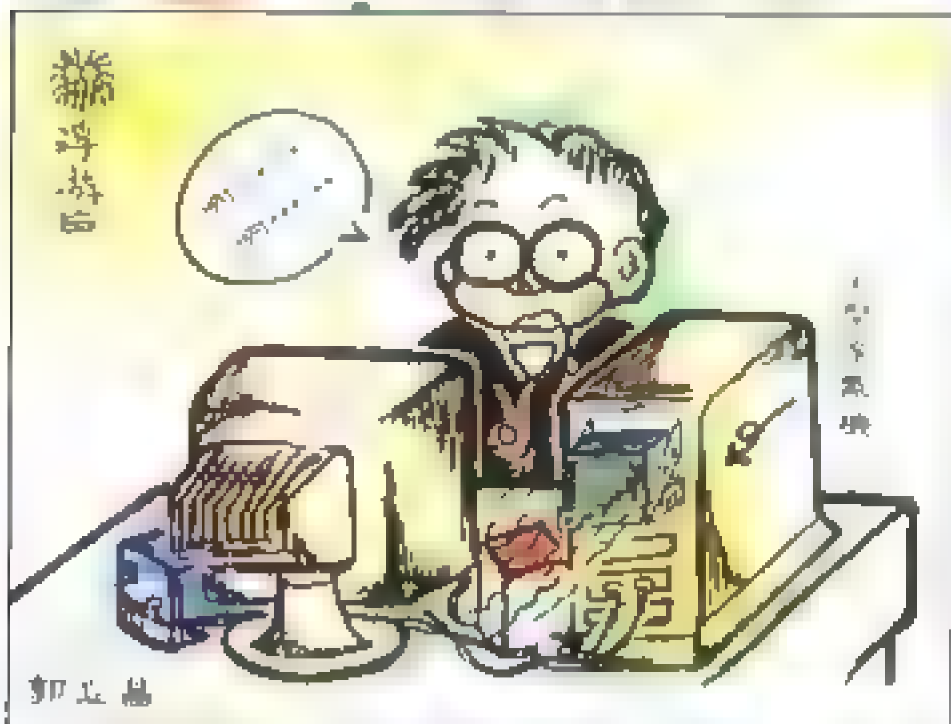
這隻大腳，似乎先得了吧！

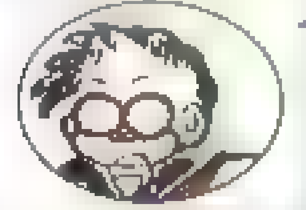




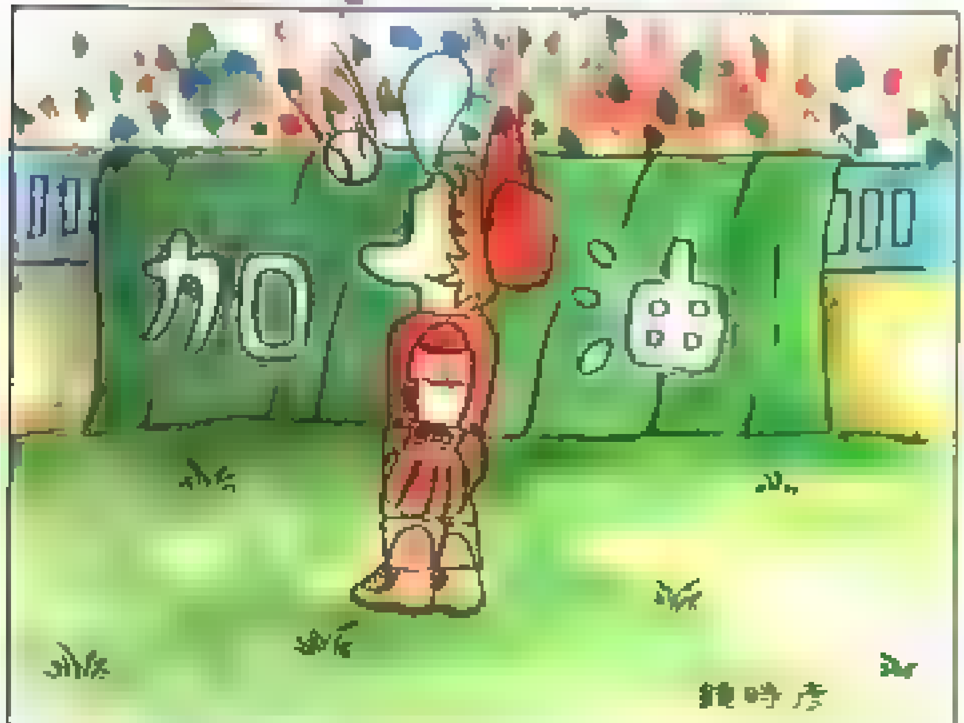



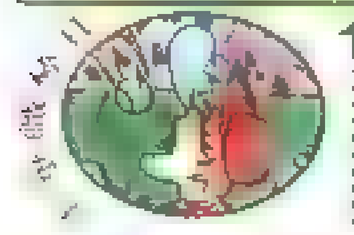
[illegible]





[illegible]了我們苦了電腦，因此我特別要經銷商將它升了一次級。





在二代的中華職棒中，選手在防守的技巧更多了，除了跳接、撲身[illegible]等等外，還增加了[illegible]……。

[illegible]地術，去打獵人，但若是學藝不精，或是地理位置有偏差，那就不好玩囉……







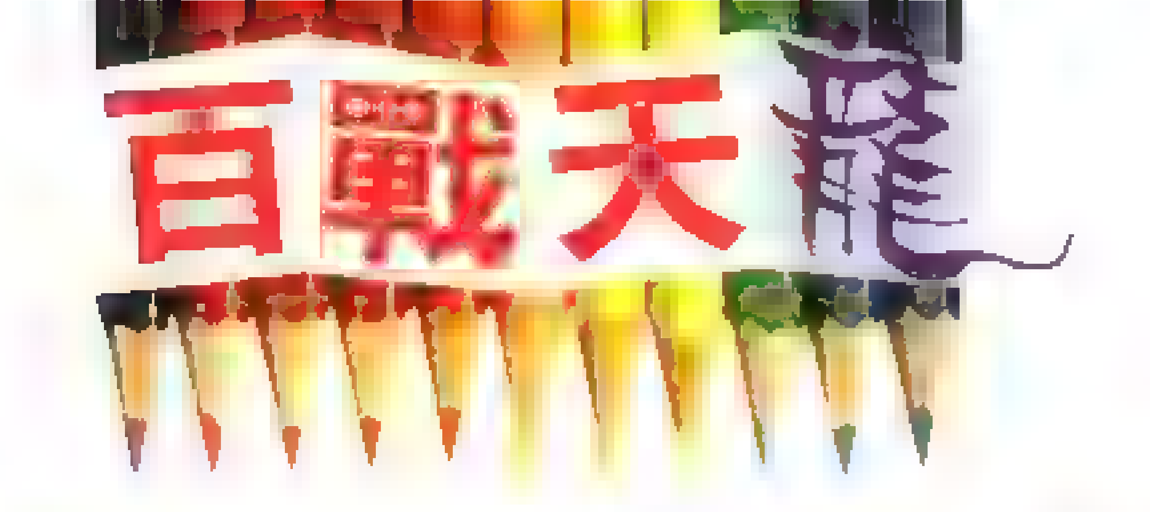
[illegible]



郭靖見有人欺負汗血馬，趕緊騎上馬要救牠，不知不覺[illegible]過了[illegible]什麼！鳥人聖地



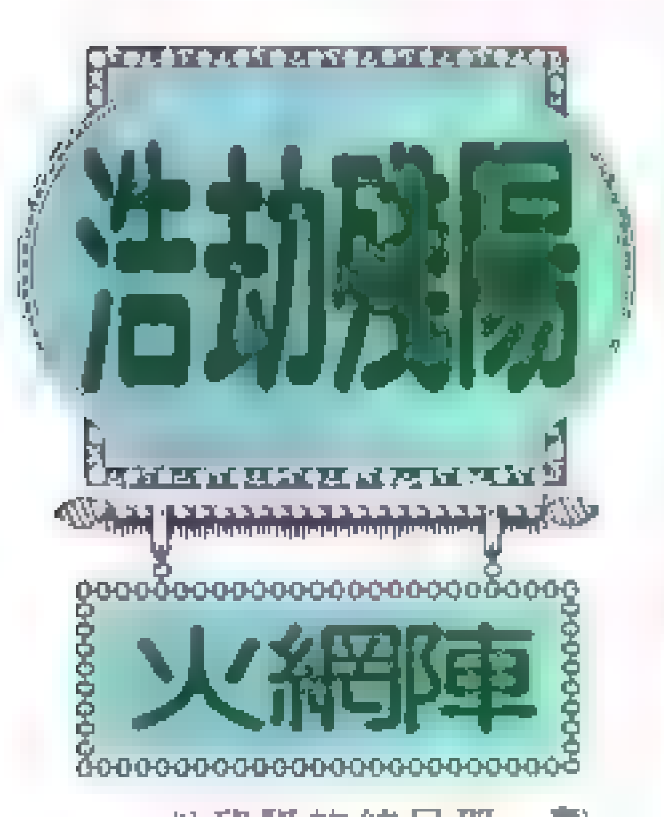






在通過力場之後，進入殿中，先使全隊休息一次，然後馬上選離開遊戲，這時一奇妙的事發生，馬上跳到了世界之門處，和陸戰騎士打，而且萊茵和汀塔琪也自動加入我方，帥吧！祝各位同好早日過關。

／李文棋

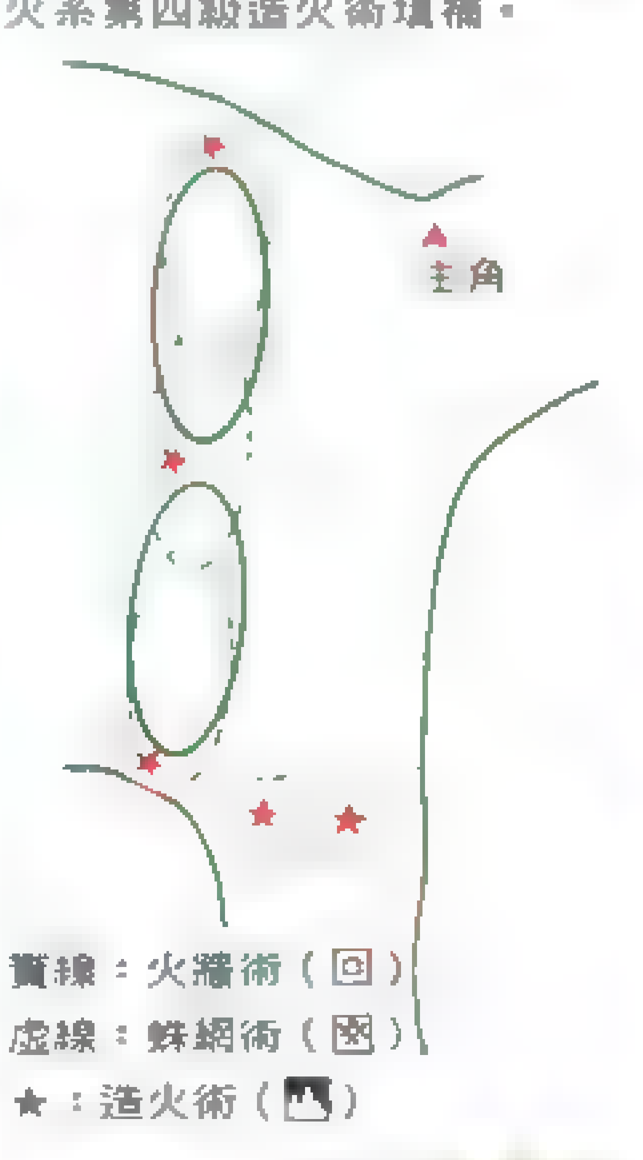


浩劫殘陽的結局那一戰，相信是大部分玩家的惡夢。小弟在從地獄來回數次後，終於得到閻王的垂憐，傳授此一秘技，保証讓敵人覺得比"美國的惡夢"還恐佈！……

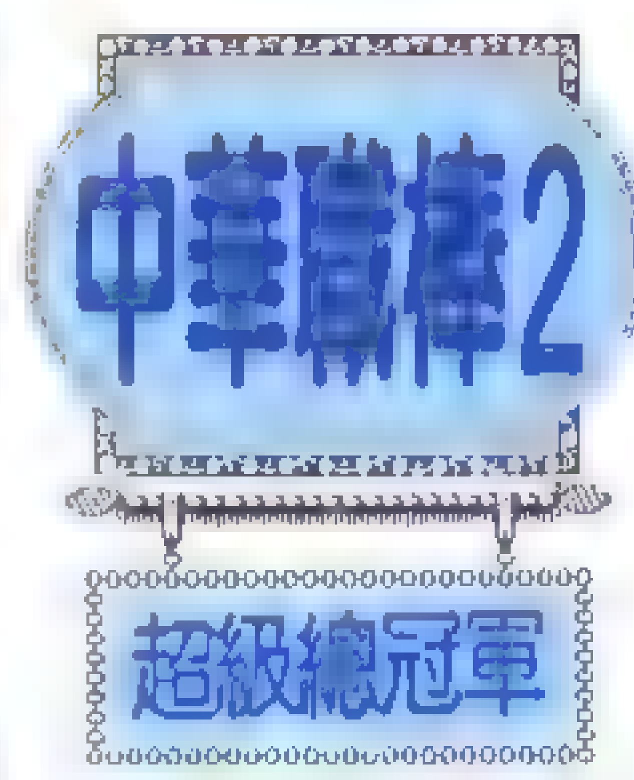
。當隊伍傳回地面，和其他的同盟出現後，即一直按"C"鍵，呼叫施法畫面，先用牧師或德魯依法師第五級的火牆術，並如附圖佈陣。注意：兩道火牆間要留空隙，因為火牆內不能施展任何法術，故需留一點空隙施展法師的蛛網術。這樣才能"火中有網，網中有火"。而當敵人行動後，玩家就可泡個咖啡觀賞"烤肉大會"了。

附註：

①此陣的效力可一直持續到第二場戰役結束。若還有敵人衝過的話……。您應該解決得了吧？
②隊伍中需有法師一名和二名火系（德魯依或牧師）才能使此陣完美。
③此陣佈置完成後，空隙可用火系第四級造火術填補。



／曹嘉宏



各位超級球迷是否覺得聯盟裏自己的隊伍不夠強，而沒有煩惱呢？小弟這邊有一個小妙招提供給大家。只要將"更改設定"全部都改成MAN的話，這樣六隊實力全部操控於一人之手了，再怎樣差的野手也可以完全打擊，再怎樣弱的投手也可以完全比賽，想要一季90勝0敗0和也不是困難，小弟已打到職棒十年了還沒出現敗績過。

最後祝各位超級球迷得到超級總冠軍。

／徐建喃





在此遊戲中有一不損一兵一卒的情況下，可從三壘盜回本壘得分。（註）

當三壘上有跑者時，可採取盜本壘戰術。當投手投出球時，捕報員說〝盜壘了〞此時打擊者不要揮棒，而當捕手接到球時不知怎樣卻把球傳向三壘，此時盜壘者已經跑回本壘得分了。

註：必須只有三壘上有人的情況下。

／林福春



過關密碼

第一關的王→E4MKJMF3
第二關 →A3MGJ220
第三關→E5MGJKH2
第三關的王→W2MOJR03
第四關 →T4MGJRN2
第四關的王→T3MGJDLT
第五關 →W5MGJTRV
第六關→M2MKJXLI
第六關的王→K4MKZE3Q
第七關→M3MKZU2E
第七關的王→O5MGZGWH

／龍貓

赤壁之戰

金錢增加法

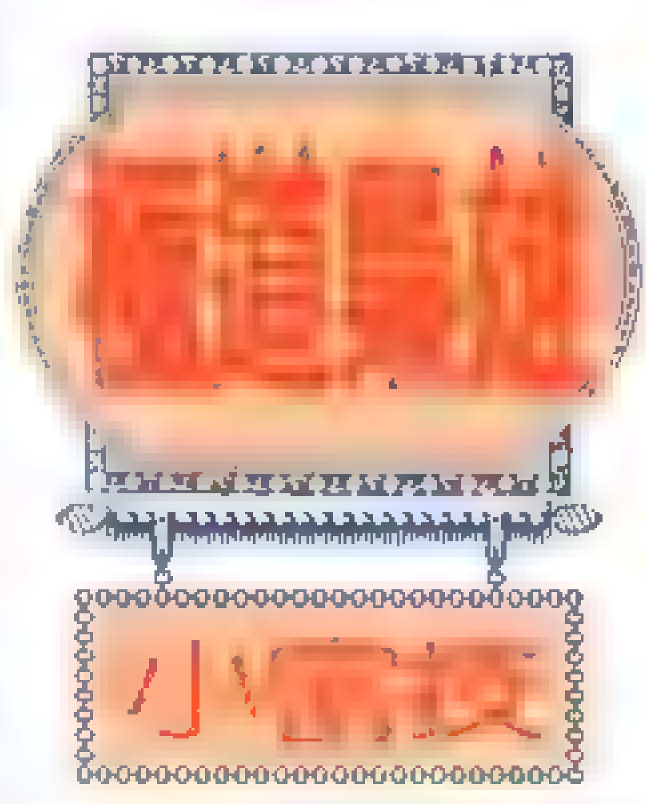
各位赤壁之戰的玩家，是否因金錢的不足而煩惱呢？本人在無意間發現一增加金錢的方法，先到道具店買增加兵力之道具如招募旗、兵馬旗、士卒旗，之後再將這些道具賣出，就能以比原來高出多倍的價錢賣出。例如士卒旗買進時 120 元，賣出時3000元。

／陳宗城



各位玩家在玩爆笑三國志的時候是否會覺得要進關卡玩趣味遊戲的機會真是少之又少，所以，在下教各位玩家一個至高無上的秘技，各位玩家只要進入爆笑三國志的子目錄下鍵入 GAME1 就可玩對對胡； GAME2 就可玩嘉年華； GAME3 就可玩一統定江山； GAME4 就可玩打地鼠； GAME5就可玩蟑螂賽跑，有了以上 5 種玩法，玩家們就可每種遊戲都玩到！ PS 這些遊戲都不能得到策略。

／楚光胤



本人在看過64期所介紹的〝極道梟雄百戰天龍〞的密技後繼續努力發現密技不只 Cooper team 一個還有另外三個好康的特別在此告訴大家。

在COMPAM NAME時輸入

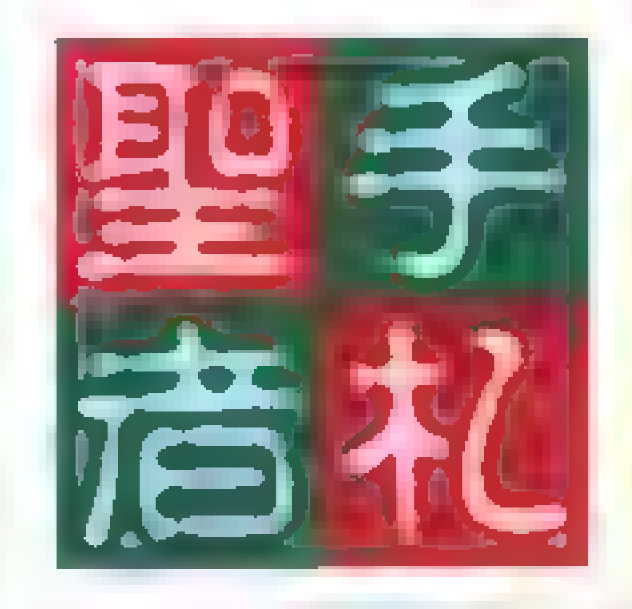
PoB A BANK →金錢一億

Nuk THEN →任選一國家攻擊

TO THE Top →包括以上二種

／ Gobra

創世紀VIII





各位同道：

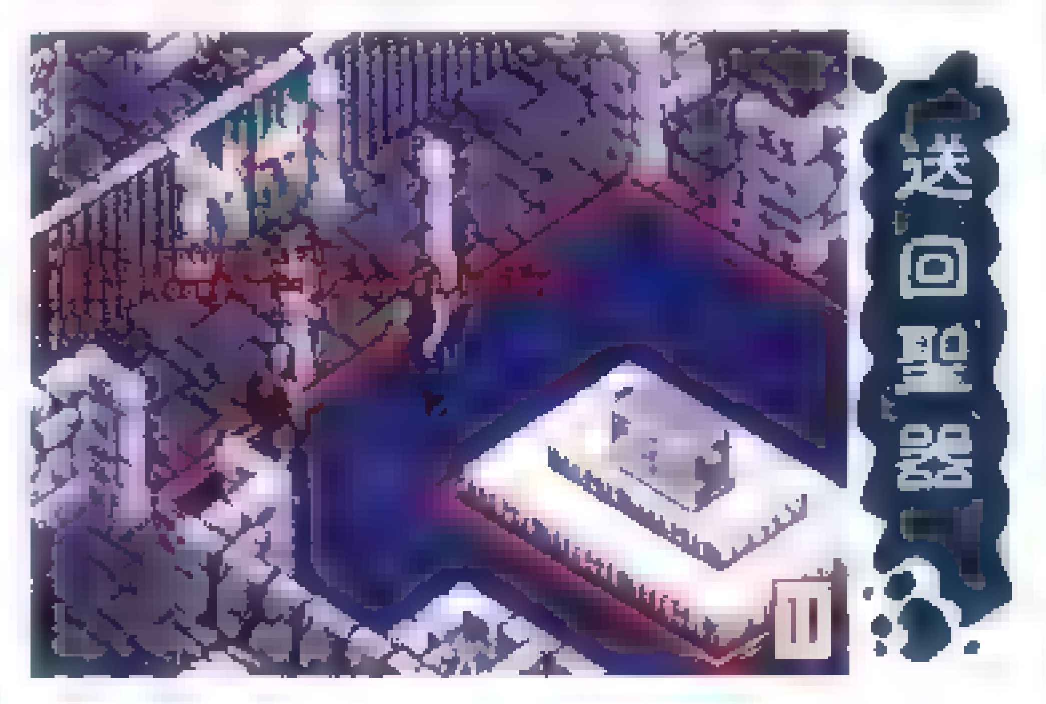
經過數月的歷鍊想必在魔法的學習上得到不少經驗，接下來向各位介紹 Pagan 中最複雜也最不可思議的法術——火系法術。

火系法術可以說是 Pagan 中最複雜的法術系統。所有的法術都必需先配好才能使用。法術的配製過程十分麻煩：首先你必需在地上使用魔法畫出魔法的五芒星，再來要在五個星芒的位置上點燃相對的顏色的蠟燭。之後再把藥材放在蠟燭附近。最後要選擇一個適當的法器來集中藥材的能量變成法術。

在所有的法器之中魔法符石（Symbol）是最常被使用的。雖然它是可以集中的能量最少，但它最大的優點在於它可以集中所有種類的法術。只是當

【導靈之音】

拿著Torwin遺留在地上的聖器，回到神殿。將聖器還給 Xavier 並向他說明一切。Xavier 嘆息著接回聖器沒有再說什麼。或許這樣也算是個好結局吧！他回來了，也一樣無法再留在 Argentrock Isle 了。失去醫療法術的他大概也是生不如死吧‥‥



回到 Stellos 的房間，繼續我的測驗。Stellos 說著：「現在你已經有了我們風系基本的法術了，現在你將接受的是風神最大的考驗。其實這個測驗也不難，只要回到風點，在風點的岸邊，那兒是一個深不可測的大湖，你只要走在兩個石柱中間，以你對風神堅定的信仰，縱身向前跳。聽起來很可笑是不是？我已經把測驗的方法告訴你了，要不要接受你自己選擇。當你通過這個測驗之後，用你的心仔細地聽，你會聽到風神和你說話。」

我實在不敢相信這個測驗竟是如此，我親眼看著Torwin在那兒沒入水中，但Stellos又是我所知從不說謊的法師。而我又非見風神不可只好



爾虞我詐

/Lor Ben

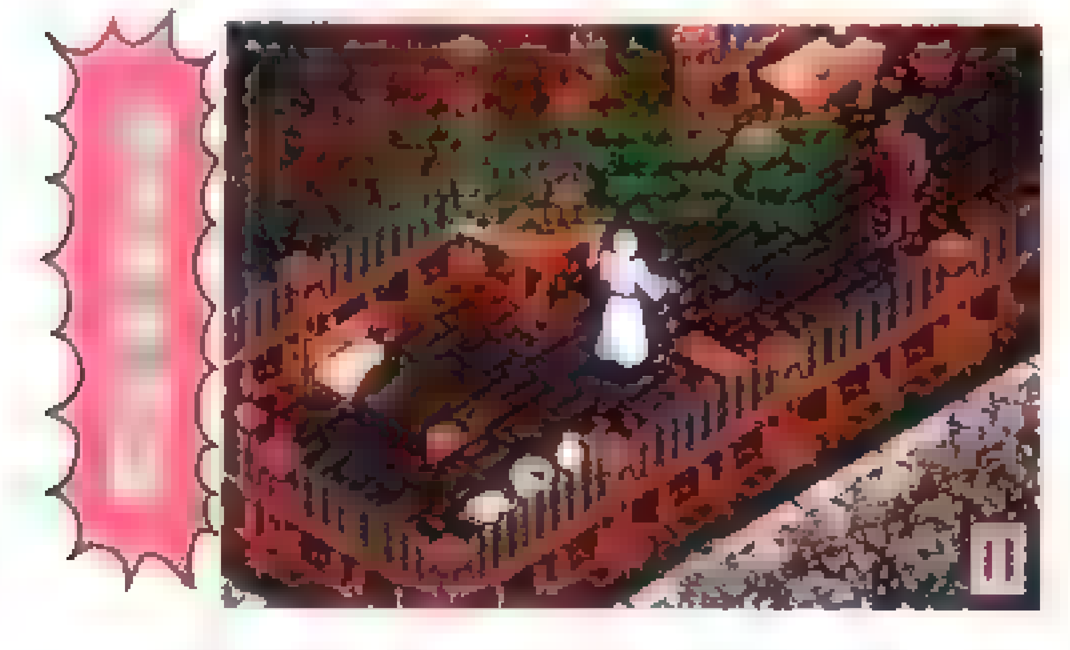
你用它集中比較高級的法術時，法術的能力將會大減。反之，當你臨時找不到適當的法器時，符石倒是十分方便。

其他的法器以能集中能量能力區分的話木杖（Staff）的能力最高，是最好的法器，只可惜這種魔法木杖製造不易，所以並不常見。其次是手杖（Rod）能力中等，使用輕便，對中等以下的法術而言，手杖是最佳的選擇。魔杖（Wand）最常見的法器，能力只比Symbol強一點，只能集合一些基本的法術。另外最特別的法器是惡魔護身符（Daemon Talisman），它只能集合來自惡魔的能量。所以只用於特殊的法術。

找到適當的法器之後，把它放在五芒星的中央，使用五芒星，唸出法術的咒文。這時五芒星就會把所有的能量集中到法器之中。同樣的，祝各旅途平安！

聖嵩 '94.11.15

賭命相信 Stel os 和風神一次了。



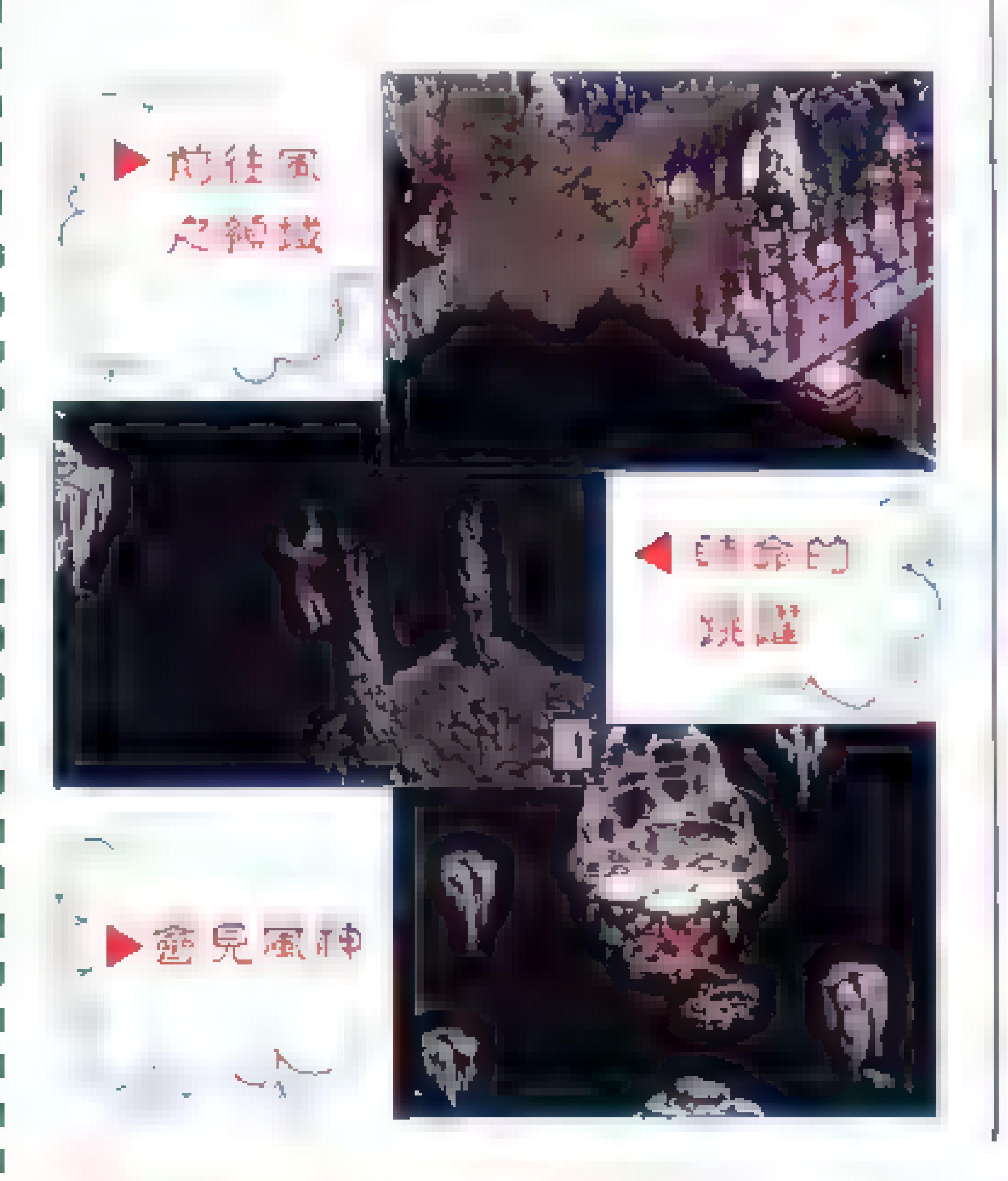
回到風點，在兩個石柱中間望著水面，向風神祈禱之後閉上眼睛，向前一躍。突然，在我四週強烈的氣流扶著我，我感到我停止下落，全身輕輕地飄到湖中的一個浮島上。看來風神已經決定見我了。在我四週有著個個的浮島向上昇去，看來風神就在那最高的地方了吧！我延著浮島形成的階梯一步步地向上跳躍前進。雖然浮島很多但大小遠近各有不同，真是步步驚險，費了一番工夫，我終於到達了最頂端。

一陣強風吹來使我失去了重心，另一股氣流扶著我使我飄在半空中。四周的風聲更大，風聲中似乎有著另一個聲音：「孩子！你是來找我的嗎？」「你是誰？」我回答著。「噢！你來見我居然還不知道我是誰不是很可笑嗎？我就是孕育生命之母--風之神 Stellos」「風之神？」「是的！你已經通過了我的測驗，現在已經合格成爲我的信徒了。我將會獎賞你。」聲音一停之後我發現在我的身邊出現了一個馭風術（Wing Work）的聖器。「好好利用它吧！這是你應得的。」「風神？」我繼續問著「我想了解您的力量！」「呵！多有趣的問題呀孩子！眾所皆知的，我



藉著氣息之風（Breath the Wind）授與人們醫療的能力。他們會在受到痛苦時在此地得到休息與醫療。我想我不能將它給你。」「但是，我有很重要的理由，我需要它。。」「孩子！你可知道如果我失去它，也就等於失去的醫療的能力。多少人將會因此而死亡，多少人將會處於痛苦中而得不到救助。如果你一定要它的話，我就要生氣了'」「嗯！好吧！我道歉。」「好孩子！好好使用你的法術行醫吧。我會在這裡和我的每一位虔誠的信徒見面，再見了。」風神的聲音漸漸消失，四周的強風慢慢停止，我輕輕地落回地面。

看來我要得到風神的力量大概沒希望了，只好回到Argentrock Isle 。回到Stellos的房間和他說話。「我已經完成最後的測驗了。」我說著。Stellos 回答：「很好，你已經見到風神，也得到了她的獎賞，現在你就是我們的一員了。」「對了，在我和風神的談話中提到有關氣息之風的事您知道嗎？」我問著。「吧！氣息之風是風神力量的來源，以前風神也曾託我幫她保管那東西。她通常是把它帶在身邊的，一般人的肉眼是看不見的。對了？你問這個做什麼？」「呃……沒有，隨口問問罷了。」學得了風系的法術，見到了風神，但是我還是沒能得到風神的力量。「唉！再看看吧」我心裡想著。

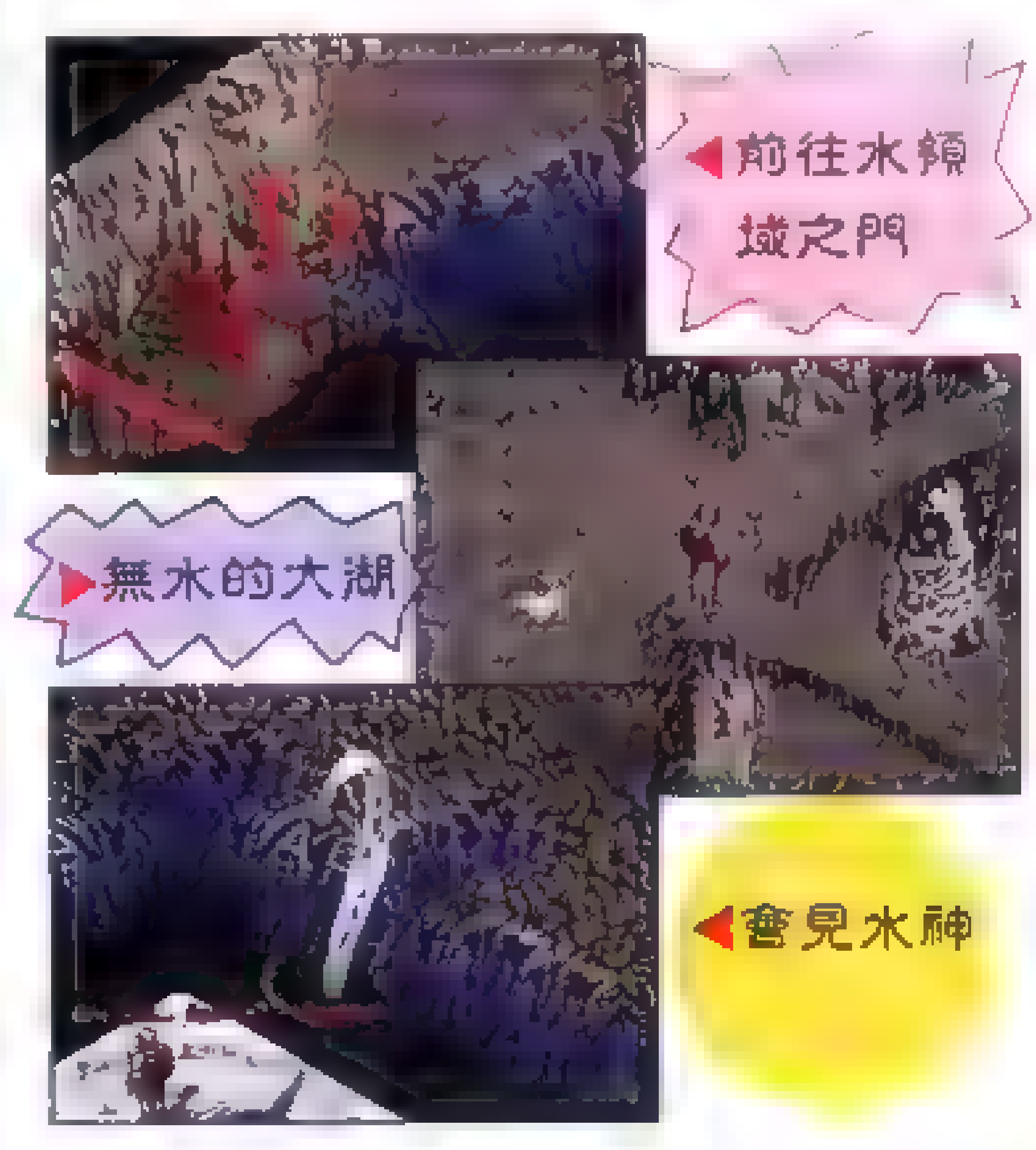


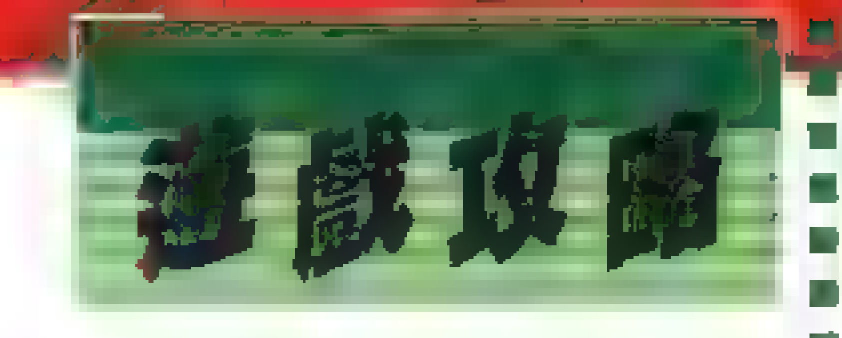
百年之怒 ▶ 會見水神

看來我在 Argentrock Isle 也不能再做什麼了，不如先找找水神。於是我告別了 Ste- llos 離開 Argentrock Isle 回到石洞。照著守護神所說的，我延著石洞的路向南走跳過一條熔岩河轉東南在南邊的盡頭我找到了水神的地下神殿。

使用我的魔法鑰匙開門進入。進入水神的神殿，在我眼前的是一個看起來已經乾涸多年的大湖。在湖邊有不少石橋通向湖心的一個小島，這裡大概已經許久沒有人來過了，大部分的橋都已經斷了，我想水神Hydros應該就再湖心的地方吧，

看看地形，只要我小心點到達湖心應該沒有問題。在入口處附近，我開啓了另一個傳送點在湖的南方我找了一座較堅固的石橋到達中央的小島，島上有個水池和一個白色的平台。走上平台我大喊著水神的名字，忽然從水池中突出一條水柱。「是誰打擾了我的休息？」水柱發出聲音。「你是Hydros？」「是的，這兒已經好久沒有人來了。你為何來找我？」「嗯。。是這樣的，我想借用你的力量。」我說著。「我的力量？你大概是外地來的吧，我已經被囚禁在這裡好多年了，我自己都沒能逃出去了那來力量借你呢？」「你被囚禁？」「你不會看嗎？這兒的水都已經乾涸了。我唯一能保住的就只有這水池的水了……。」水神停了一下，繼續說道：「哦！我們來做個交易如何，只要你能放了我，我就借你力量。」「放了你？」「對呀！你只要爬到湖的上游，設法把上游的水放下來就可以了。」「你會借



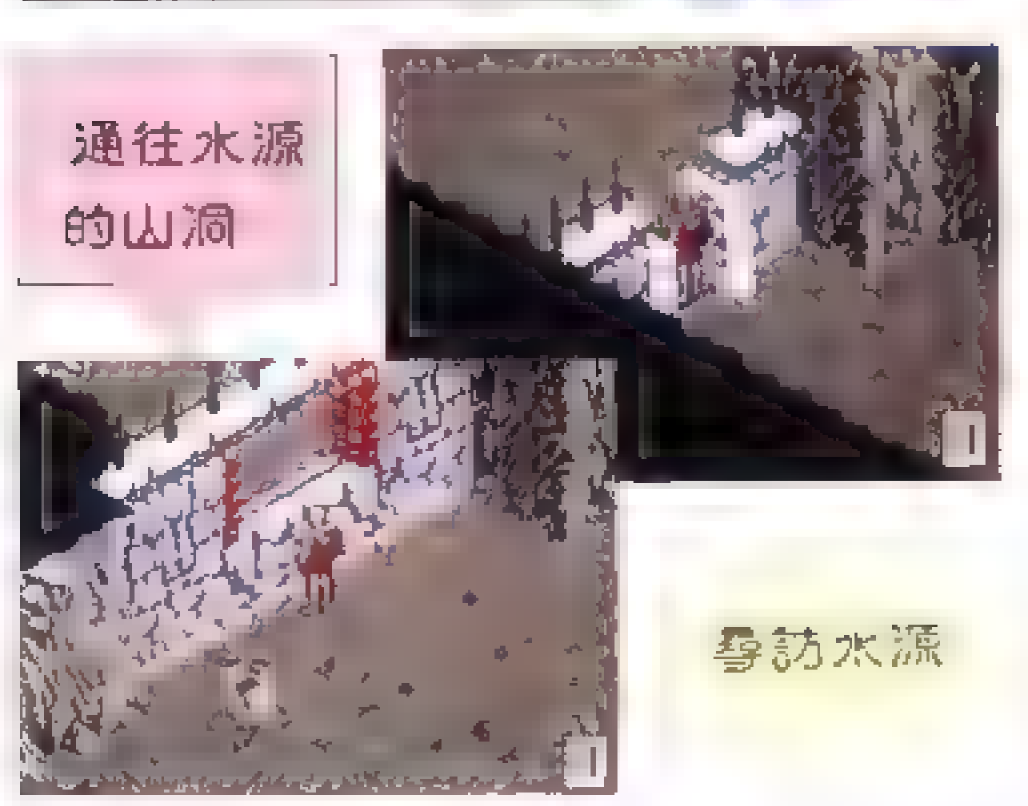


我力量嗎？」「當然，當然。只要放了我，什麼都好說。」「好吧！但是你可得守約喲！」看來我只好先釋放他再說了。

答應水神後，我就從大湖南邊的山洞向上游出發。延著唯一的山路向上走去，爬過了幾道牆之後我來到了上游的水源處。原來水源的河口被堵住了，上面還立了個墓碑。我使用裂地術（Open Ground）打開一條水路，水流激流而下填滿了大湖。由原路回到湖心的小島，這時傳來了水神的狂笑聲：「哈！哈！我自由了，我自由了。現在全世界都要接受我的的憤怒。」我心知不妙，說道：「現在你可以借我你的力量了嗎？」水神斜視著我：「要我的力量？哈哈，現在我就讓你看看我的力量吧！我要毀滅 Tenebare 城。哈哈！」水神的聲音漸漸遠去，看來我被騙了，我得趕快回到 Tenebare。

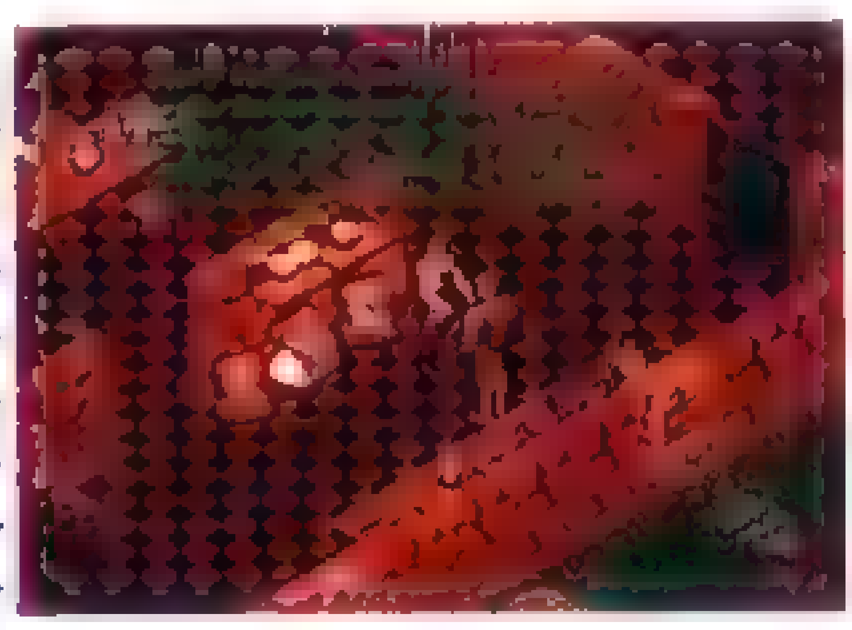






使用傳送器回到 Tenebare 城，這時 Tenebare 已經下起大雨。進皇宮找 Devon，Devon 也對天氣驟變感到奇怪。我只好老實地告訴他，我被水神所騙，釋放了他。Devon 嘆了口氣：「看來你闖了大禍，我的朋友。水神一放出來，我們這個世界大概就要毀滅了。現在我們唯一的希望大概只有請求火系魔法師幫忙了，但是他們住在熔岩河的另一端，而且十分高傲，要請得動他們實在很不容易呀！」「火系法師？在熔岩河嗎？我現在就去。」「也好，雖然機會不大，但我祝你成功。或許這個世界就將這麼毀滅了。你知道嗎？當我救起你的那一剎那，我就有種感覺 -- 你將是我生命中的一大轉機，只是不知是好是壞罷了。去吧！時間不多了，不管發生什麼事，我都是相信你的。」面對 Devon 的極度信任，我此行再也不能失敗了。整理行囊，我再次回到石洞向水神神殿東北方的熔岩河出發。





同門賞情 ▶ 尋找火法師之村

用傳送點回到水神神殿，出神殿之後延著山壁向東北方走。在東北方不遠處找到了通往熔岩河的門，門前有個鐵門前擋住了去路。鐵門前有大小兩個拉桿，拉動小的拉桿打開一個入口，使用我的魔法鑰匙打開大門，進入熔岩河。

一進熔岩河，我立刻覺得酷熱難當。我在河邊四處瀏覽，尋找過河的方法，突然在河的另岸出現了一個魔法師並向我說道：「你是來拜訪我們魔法師的村莊的嗎？我們的村莊就在這道河的對岸，這道河是我們的考驗。只有能自己通過熔岩河的人才夠資格進我們的村子。實際上我們

很歡迎對魔法有天賦的人來參加我們，如果你對我們的魔法有興趣的話你可以找些高級的法師幫忙，如 Bane 等等……，對了我還得提醒你，我們歡迎任何客人，但是你也別忘了，你正在別人的村莊，舉止上最好注意一點。村子的魔法師都是很高傲的，萬一惹他們生氣，就麻煩了。」法師說完就自行離去了。

我使用馭風術，飛過熔岩河，來到法師剛才站的小島。再過去的熔岩已經被大水冷卻，使我輕易地通過熔岩河到達法師之村。

進入法師之城，我立刻發現這裡不能使用傳送器了，真是個與世隔絕的小城。在入口東南附近，我找到了一個傳送點，並將它開啟。沿路入城，我注意到第一個房屋的門牌，竟然就是魔法師 Bane 的房子。我聽從剛才魔法師的話，立刻敲門進去拜訪 Bane 。



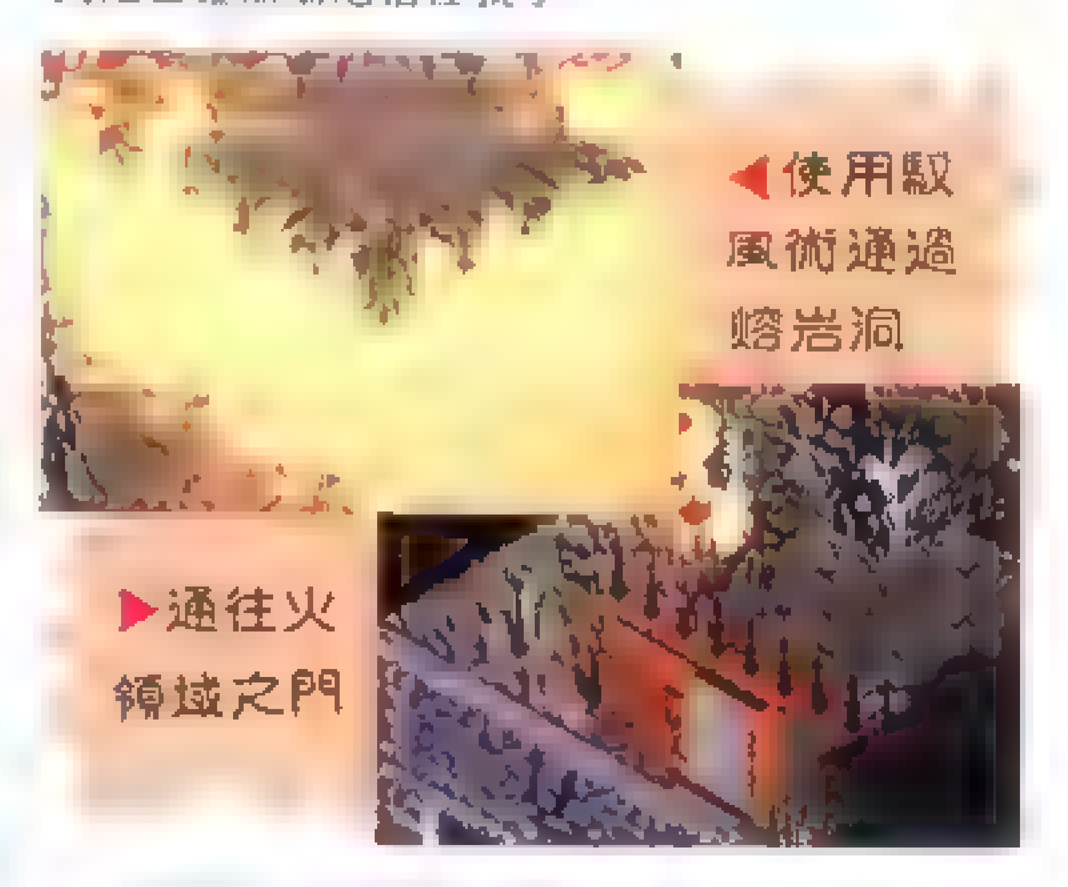
▶熔岩河中的巫師

◀巫師林入口

▶通往熔岩河

◀傳送點

此處的法師果然十分高傲，我向 Bane 自我介紹，並表示我對火系魔法的興趣。 Bane 說道：「你想了解我們的法術？」「是的！」我回答。「如果你要研究我們的法術的話，嗯～我不喜歡你的名字，現在我給你另一個魔法的名字叫 Daemion 如何？它的意思是飛天的火焰」「好呀，我很喜歡！」我記起法師的告戒，盡力的逢迎。接著 Bane 向我解釋著火系法師的體系與歷史。在多次談話之後，我盡量順應她的話語，我感到她已經漸漸地信任我了。

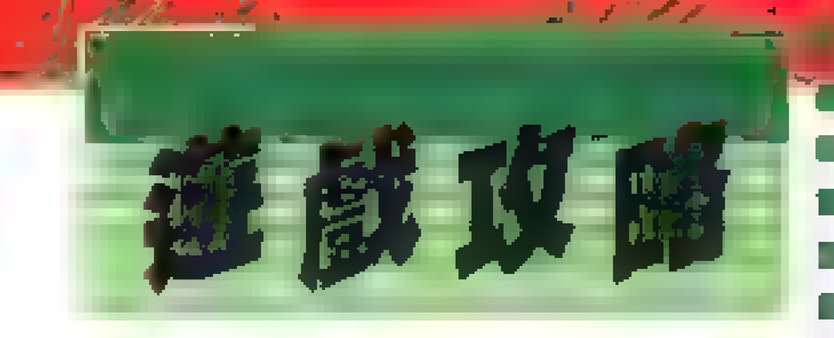


◀使用馭風術通過熔岩洞

▶通往火領域之門

或許這是個好開始吧！最後 Bane 提到他們的法術問題：「每個學我們法術的學生都會有一個魔法名字，如你叫 Daemion 一樣。而 Bane 也是我的魔法名字，並不是我的真名。」「真名？那妳的真名呢？」「唉呀！在我們的世界裡，真名是不能隨便讓人知道的。但現在我有件事需要有人幫忙，如果你能幫我的話，我就會給你我的真名並教你法術如何？」「當然，我一定盡力達成！」我回答著。「很好，現在我的老師有兩個入室弟子 -- 我和 Vardion ，那個 Vardion 是個目中無人的自大傢伙。我已經注意他很久了，我得知最近他正在計畫殺害我們老師，奪取魔法繼承人之位。所以我必需阻止他你願意幫忙嗎？」「我該怎麼做呢？」「其實很簡單，你只要設法得到他的真名來給我就可以了！」「好吧！我試試看！」「好極了，我的真名是 Sabriane ，快去吧。我等你的消息。」我離開 Bane 的屋子，照 Bane所指示，來到 Bane 住處西方 Vardion 的屋子。

我一進門 Vardion 打量著我這個不速之客：「你是誰？」我又自我介紹一番， Vardion 還沒等我說完就接著：「你這小子這樣跟我說話實在太沒禮貌了，在這裡我是個偉大法師，你應該對我更恭敬才對！」「唉呀，這小子果然是個自大狂」我心想著，只是敢怒不敢言：「是，是，對不起！但是我在我的世界也是個大人物耶，他

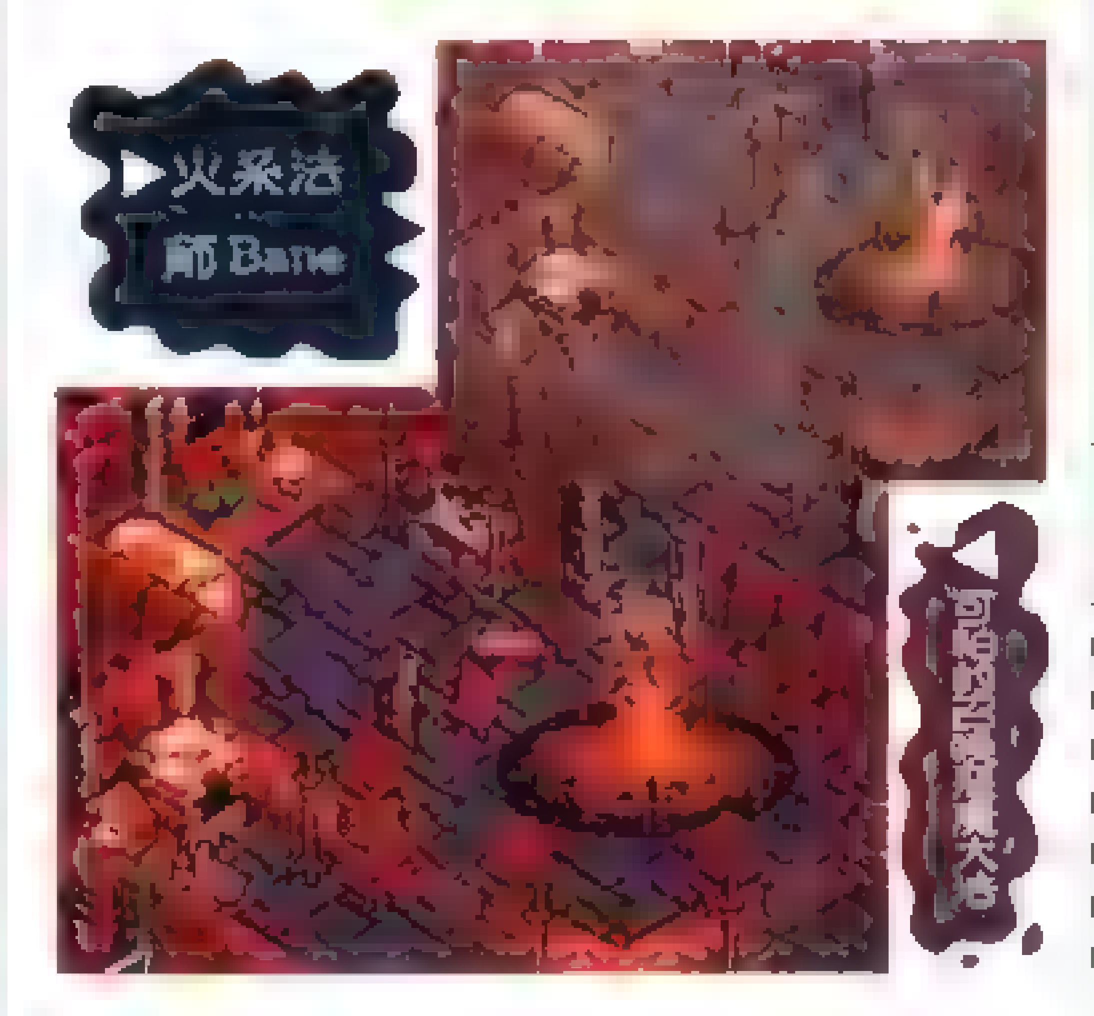


們都叫我聖者！」Vardion 又說著：「我管你在你的世界是什麼，你現在在我的世界就得尊敬我！」和他吵架可不是我的目的，於是我只好讓步，連聲道歉並轉開話題。Vardion 可眞是個難得的自戀狂，我也只好順著他的意思談話，盡量得到他的好感。在談話中我得知更多有關法師村的規矩。

最後 Vardion 看來是完全相信我了，對我說道：「你是我見過人中最合我意的，所以我有件事要交給你辦！」我立刻回答：「能爲你做事是我的榮幸，是什麼事呢？」「你知道的 Bane 和我都是追隨我們老師學習魔法的，我發現 Bane 最近正在研究一些強力的法術，想奪取我們老師火焰繼承者的位置，並控制這個世界。我必需破壞她的陰謀，你去幫我調查她的眞名出來！」「是我這就去辦！」「好！如果你辦成了，我就收你爲徒，教你法術。現在我告訴你我的眞名叫 Morduin 去辦事吧！」經過一翻諂媚工夫之後，我得到他們兩的眞名。

但是我該幫助那一邊呢？以 Vardion 的話來看 Bane 欺騙了我，但 Vardion 的態度又讓我無法忍受。看來他們心都是一樣地邪惡，都想除掉對方，這樣他們就可以成爲唯一的火系法師的繼承人了。我想了許久，嘆了口氣：「算了，幫那方都一樣，隨便吧！」（筆者註：其實選誰都無所謂，他們兩個都各懷心機，幫誰對故事都沒有影響。）我把 Vardion 的眞名告訴了 Bane。Bane十分高興，召來了一個惡魔：「從地獄來的惡魔呀！我現在以火神 Pyros 的名義，命令你去把一個名爲 Morduin 的傢伙帶回你的世界吧！」惡魔回答著：「得令！我的主人。」接著惡魔消失了，遠處傳來 Vardion 的慘叫聲，看來 Vardion 的生命結束了，我不禁感到一股寒意，在這村裡，洩露眞名是多麼危險的事呀！

突然，在我和 Bane 的面前多了一個人，看來像個老法師，大概就是 Bane 和 Vardion 的老師吧！Bane 一見到法師，恭敬地行禮：「恭迎老師！」老法師說道：「我剛才看到一隻 惡魔和 Vardion 的屍體，Bane 我要妳給我解釋清楚，這倒底是怎麼回事？」Bane 回答著：「原諒我，老師！是我殺了他！我得知 Vardion 正計畫謀殺您。」Bane 攤手向著我繼續說著：「由於這位陌生人的幫助，我殺了 Vardion，保護老師。由於時間緊急，所以我才沒向您報告。」「住口！」老師師看來十分生氣「Vardion 有沒有圖謀不軌，我自己會調查，不用你多事。」「是，老師！」Bane 回答著。



火系法師Bane

可怕的召喚大法

老法師接著說著：「好啦！現在你殺了 Vardion，我們祭祀火神的祭典就少一人了，妳說該怎麼辦？」Bane 想了一回兒，又看了看我，開始把我介紹給老法師：「我想這個人可以代替 Vardion，他有點法術基礎，我只要教教他就可以了。」老法師望了我一眼：「好吧！教他該教的東西，祭典的時間快到了。」「是！恭送老師。」Bane 恭敬地送走老法師，回過頭來對我說：「現在我必需在最短時間內教會你所有東西，所以你必需用心地學習。拿著這把鑰匙，這是我們村內圖書館書庫的鑰匙，平常只有我們高級的法師才能進入。但現在我們時間不多了，只好破例讓你進去。在裡面的藏書中你可以找到大部分法術的配製，很多東西必需你自己體會的，當然你若有任何問題都可以問我，我會幫你的。當你學完之後我會給你一個小測驗，測試你的成果。」接著，我和她學習著很多施法的技巧與他們的一些術語。



會見火系大法師

下期待續



ALEX

魔武王 完全攻略

「爲何我一點也不快樂？難道已經沒有像樣一點的對手了？」

「大王！剛剛在王宮裡找到一把不錯的劍！」

「喔？……拉得洛克？這是…聖劍拉得洛克！…傳說中惟一能封印大魔王的神器！哈…大魔王迪斯沙巴特！我法帝斯王將君臨這個大地……」

× × ×

「法帝斯！世界已經征服了嗎？很好…做得很好！世界終於成爲我的了……」

「不！世界是我的！你擁有的是另一個世界！」

「法帝斯……你……聖劍拉得洛克？原來如此……你以爲這樣就能打敗我？」

「你也會害怕嗎？這聖劍拉得洛克的力量……」

「確實…我的確損失了一些暗黑之力，但是，你會愚蠢到以爲能夠傷害得了我嗎？……看吧！這就是背叛我的下場……」

「啊……」

× × ×

「那小子已經失去所有的能力…給我追…插遍整個世界也要殺了他！」

我的面具？咦？…我是…誰？

這一定不是記憶喪失，而是我的記憶……一定是被誰封印了……我是…法帝斯！…修道院嗎？我好像想起了一些事……

既然醒來，就起身到處逛逛吧！

「聽說你是傳說中的勇者…你從天上掉下來後，有否頭殼壞去？」

聽院內修道士說，密林內的修道院是世界唯一沒被魔王軍征服之地，看來，這一摔還摔得很呢？

上二樓向院長及長老們道個謝吧！

「歡迎光臨聖天使修道院，你就是我們所等待的人……昨日世界的王者…魔武王法帝斯…我希望你能幫助我們，進行拯救世界的計劃。」

「接受妳們的治療很是感激，但是沒有人能夠驅使我，知道嗎？…這個世界有一半是我征服的，我怎麼可能去爲妳們拯救世界！」

「這或許是神的安排吧！但是，背叛大魔王的你，能夠再回到魔之道嗎？……一位魔王軍的名人，會全身是傷的出現在這個地方，失去所有能力的你，這將是一個再出發的機會……現在的你不屬於光，也不屬於闇，要選擇光或闇是你的自由……請在本院好好療養吧！」

再度於院外碰上露依，一心一意想成爲聖導士的她，說完話後就跑開了。

修道院外面原本設有結界，普通魔物是進不來的，但是從天上掉下來時將結界給打破，所以大家都在警戒。

「長老們好像有話跟你說。」是嗎？那就走一趟囉。

忽然間一陣天搖地動……是魔法彈！

「不好了！有大群魔獸攻進來了……」

「是魔獸王飛雷恩奉大魔王之命來追殺……」

危急時，幸得長老們解圍。「時間來不及了，依現在情勢，我們只有儘快以聖導士的究極秘法將你送回去！」

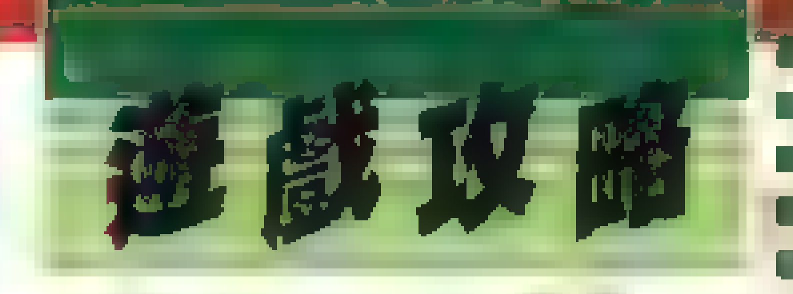
「什麼？」

「我們將你送回去，至於該如何做就完全在你了……還來得及，我們立刻發動究極魔法……集中精神，回憶過去的自己……」

圖例說明

修道院

院長 D B 時空機 A C C 入口 B D A A



「……身體消失了？！」

「記住！回到過去後，如果被你過去的自己認出來時，這個魔法將會失效……一定要記住！」

× × ×

「先生……在這裡睡覺會著涼的……」

「……露依？！」「你怎麼會知道我的名字？」

真的回到過去了嗎？傳說古修道院秘藏時空魔法竟是真的…

進入過去的修道院……

「露依是本院最有資質的修道士……」對啊！露依呢？

「露依最近好像要參加成為魔導士的試鍊……本院的修道士若想成為聖導士，就必須到西方廢棄屋的地下室去拿回聖導士的信物……好像是女神的戒指……但數十年來沒有人能通過試鍊……」

「想找露依嗎？她已經往西方的廢棄屋去了……廢棄屋的地下室是廣大的迷宮，現在已是魔物的巢穴……」

這還得了？快趕去看看。

地下遺跡

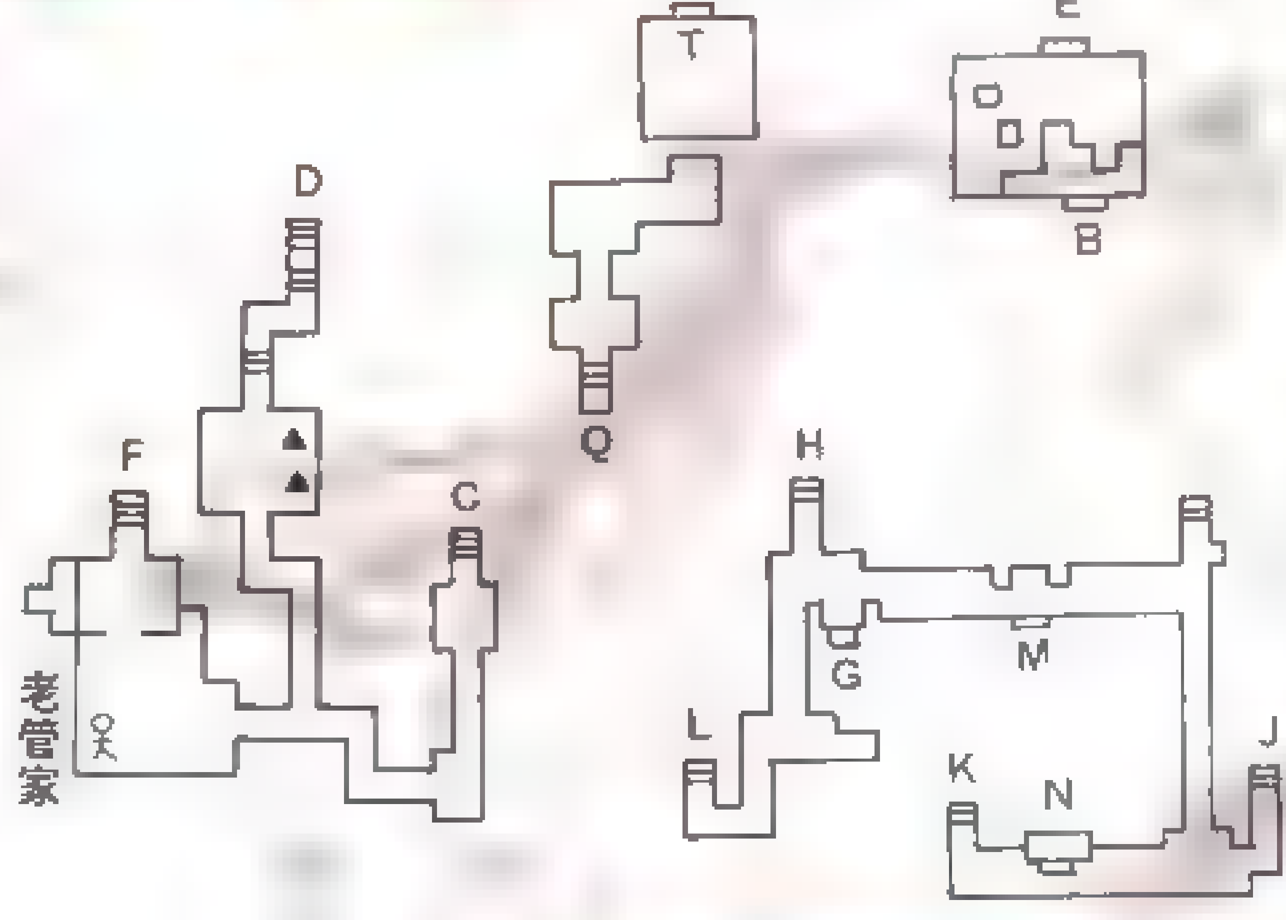
經過一番曲折終於碰上露依，二人聯手打敗四隻石像鬼後取得女神戒指。

B C A 入口 D E 露依 H F 出口 G I

◀石像鬼 ▲地下遺跡入口

復活城

實施戒嚴嗎？城門守衛不准任何人出入。





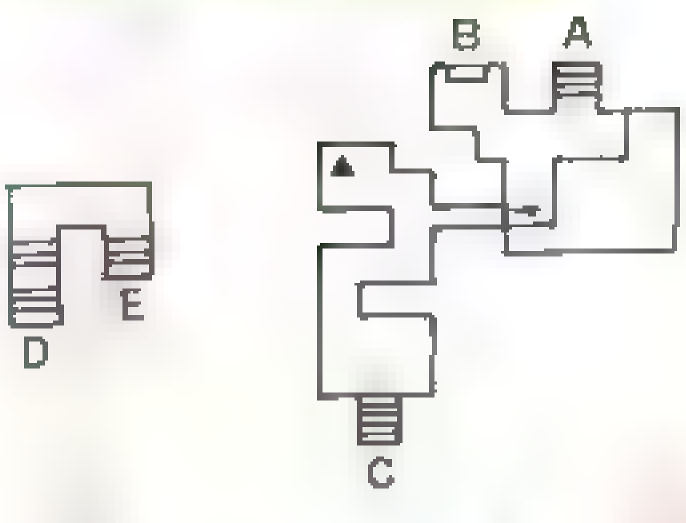
露依通過試鍊，正式成為聖導士。

「復活城的公主已經十九歲了，應該長得亭亭玉立……」有這等幼齒？不去瞧瞧怎對得起國家民族！

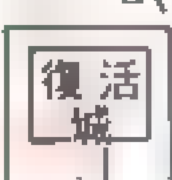
步出院外聽一修道士言道：「院長一定隱瞞了什麼……」究竟是什麼呢？

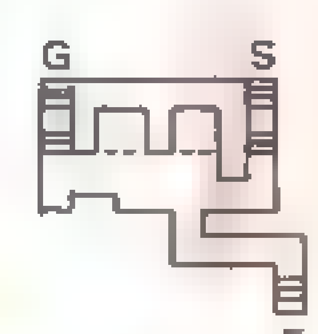
與露依二人同往東方古城。

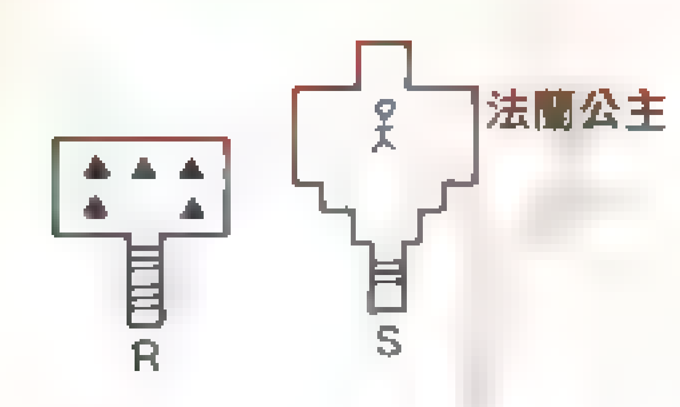
<註：復活城在修道院東北方>

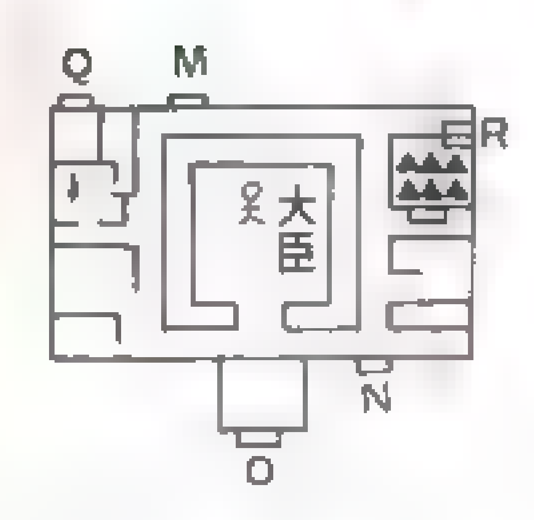


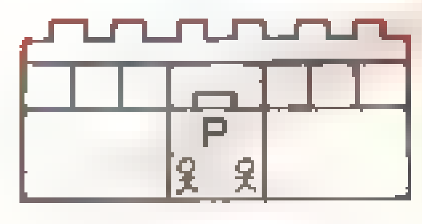


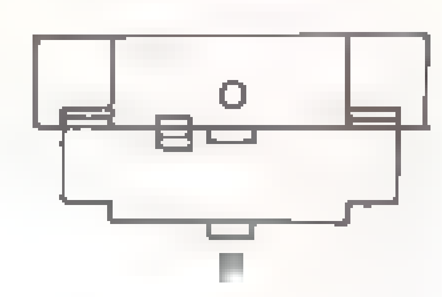


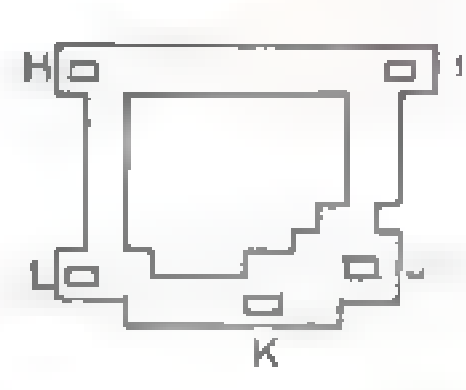














進入鎮內才聽聞復活城國王突然駕崩，公主也失蹤了。「國王死後，由魔導士達克大臣治理……聽說鎮長與王宮頗有聯繫。」

酒館老闆說：「城內發生篡位事件，國王被殺，公主也被俘……西南方的聖天使修道院與王家頗有淵源，現在布里斯王家有難，她們不會坐視吧？」

「聽說復活城的地下幾層都是空的……」是嗎？那得好好找找。

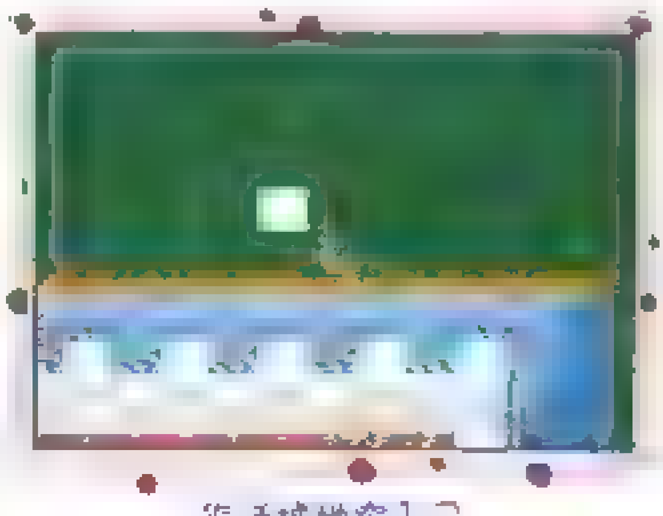
「聽說從王城外的下水道可以進入王城，不知道是不是真的？」



沿著護城河繞到城後方，終於發現入口。

進入後不久，碰上垂危的王城老管家，臨終前給予王家寶物－聖獸圖騰。

終於救出被詛咒的公主……



復活城地窖入口





救出法蘭公主



旅館中，公主喃喃說道：「你們是誰？……我不會告訴你們召喚聖獸的秘密……」

「法蘭公主受到惡夢的詛咒，會持續發高燒，沈於睡夢之中……」

「若能將詛咒轉移到黑水晶，或許有救……」

「南方孔雀之塔內有寶物，或許正是黑水晶?!」

南方確有乩童之塔，但須有乩童血統之人才能進入，為了救公主，先走一遭吧。



村口告示牌：「火鎚教給你幸福快樂……四十歲還像一尾活龍……想加入的朋友，請找王定鎚。」

「火鎚教主王定鎚大人法力高強，能夠自由的呼喚神靈……前一陣子托他的福，我簽六合彩中了數百萬……」

喔？還兼出明牌？不知賣不賣「烏頭牌」……

終於在村內東南方角落找到祭壇的房子，此等高人豈可失之交臂，進入祭壇後，聽得村民議論紛紛。「聽說教主要請出天蓬元帥……噓……別吵……」

但見那王定鎚煞有其事的一番比手劃腳後，使出「降靈召喚術」……哇呀！……王定鎚出鎚？……怎麼請出炎魔神？……幸好有民族救星在場，才化解了村民一場浩劫。打敗炎魔神後，得到火神寶珠。

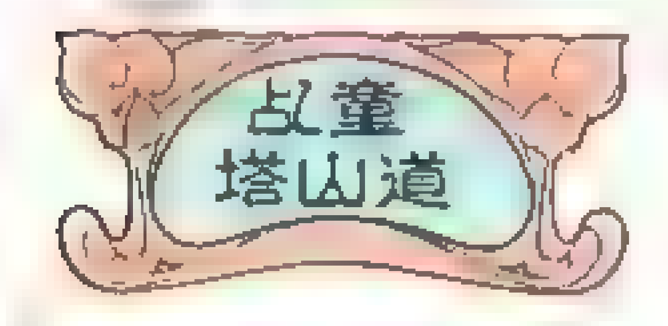
「教主這回糗大了……不過，人有失神，馬有亂蹄，子曰：吃飯沒有不掉飯粒，吃燒餅沒有

不掉芝麻的……就請兩位別給教主太難堪了……」「……#？%&@……」

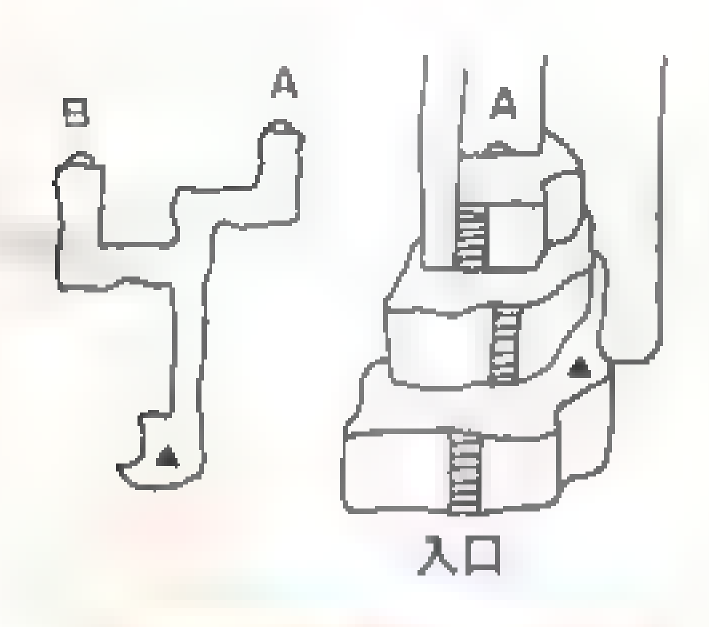
好不容易在旅館地下室找到鎧兄，請他出示幾支明牌……向他商借乩童的力量，好進入乩童之塔。費了一番唇舌威逼利誘才將他拉入隊伍。

「聽說南方的隱者之村發生了大慘劇……以前有個拳法師父帶著徒弟來過本村，好像是到了隱者村落腳定居……也許隱者村的慘劇和他有關……」

唉……每次都這樣……

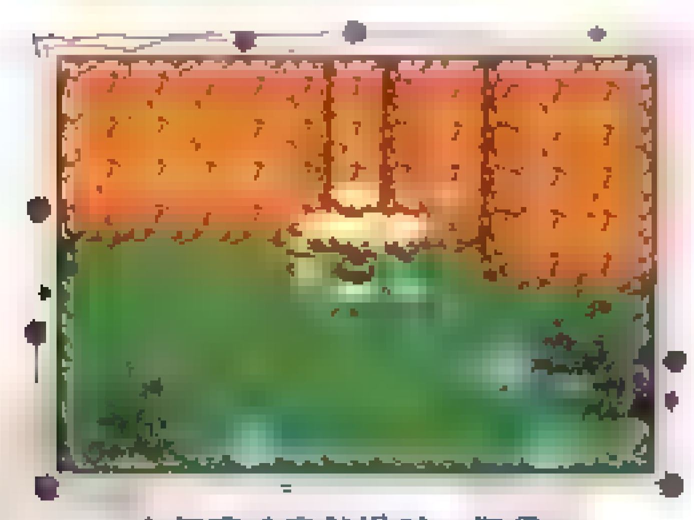


走到一堆落石前，忽見一人影縱身飛過……由於山道入口封住，還是先回村子吧。





「墓園裡的人叫李鎧，他的雙目已經失明……其實你們在山道看到的人正是李的師父，一位超強的拳法家，可惜因為想發展出新的拳法而走火入魔。」

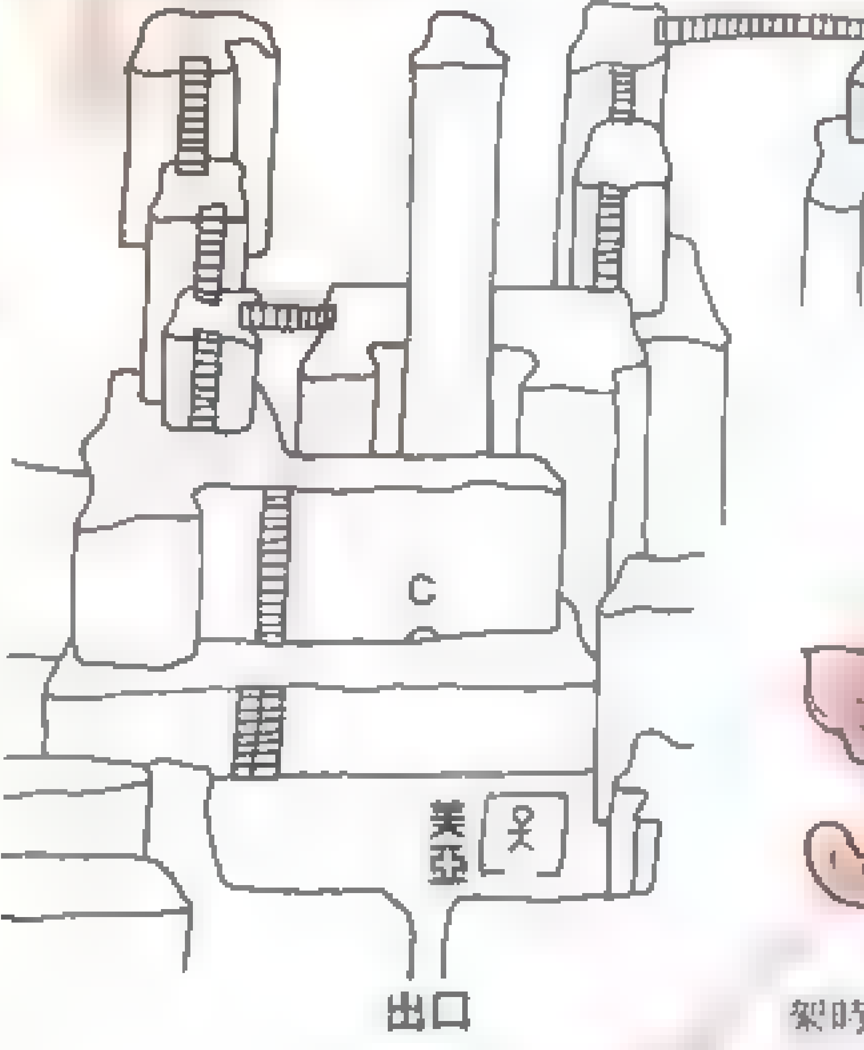


走進窯洞竟然沒路，難道…



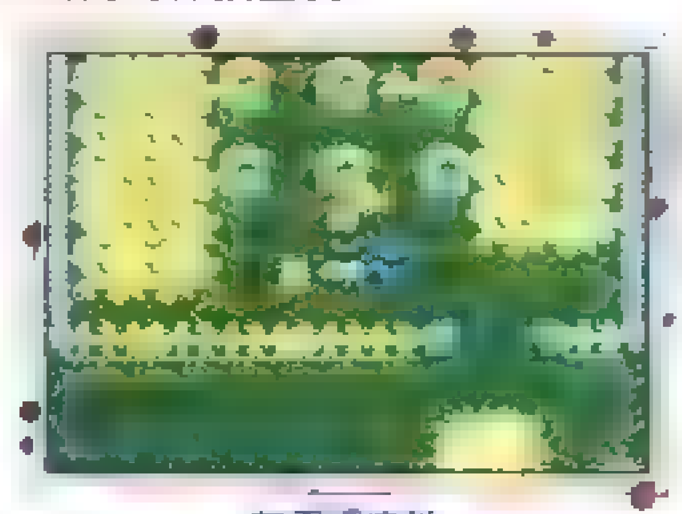
「前陣子本村發生一起大悲劇，由於慘絕人寰，所以沒有人[redacted]……」

「若要通過山道，可到山崩現場走走，也許運氣好可找到什麼縫隙爬過去……山道的另一邊是乩童之塔，可惜已經封閉了……別靠近山道入口，有怪物……」



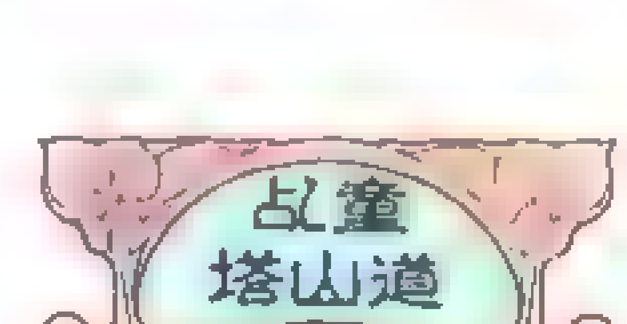
「李的師父狂性大發，李為阻止他步入毀滅而導致雙目失明……而李的妹妹為了救他，也死了……自從那場悲劇之後，李的精神呈現恍惚……老是守在墓園……」

到村後墓園會見李鎧聽他細說原委之後，禁不住滿腔熱血急欲代為伸張正義……



墓園遇李鎧





與李鎧的師父交鋒到無力招架時，李鎧適時的趕來解危……臨死前李鎧的師父將山道入口轟開……

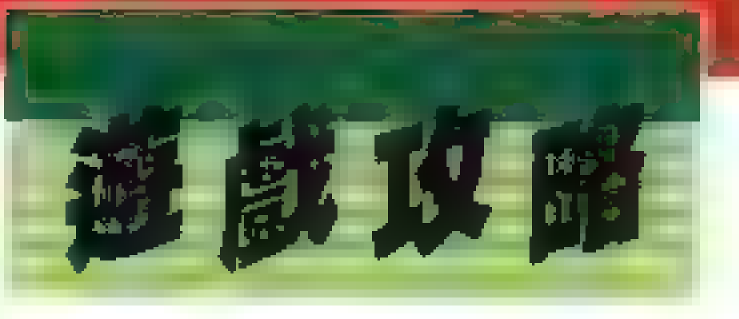


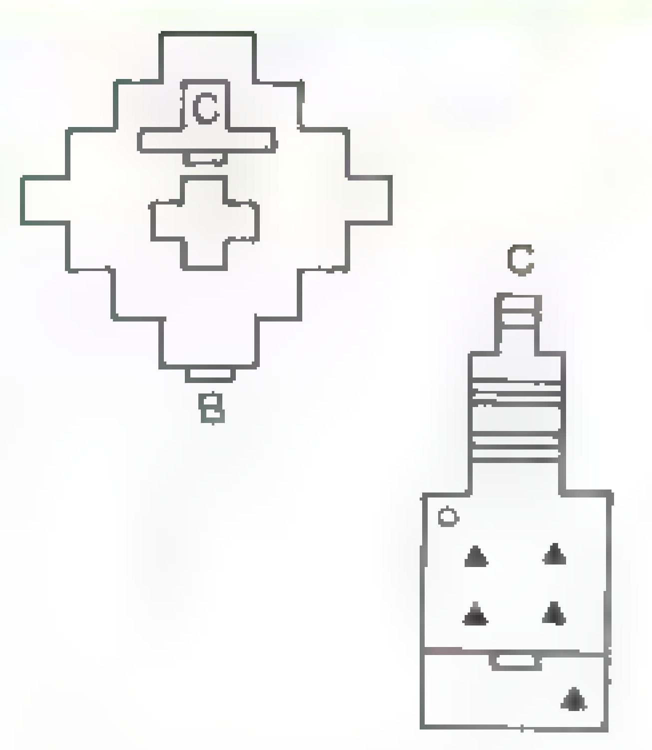
如此有為青年獨自看守墓園終非良策，是以極力說服共闖江湖……



事實上可以直接由山谷間穿過到達乩童塔，但酷愛登山健行強身救國的我們，偏要往山中行……

穿過洞窟，越過層層巒峰，





終於抵達山道的另一頭……何以不見記者群的閃光燈？……

這是山裡的聚落，此地的人怎好像都認識我？

「美亞自從你離開後，非常思念你……你是她愛上的第一個男人……這幾年由於染上重病，已經活不久了……」

「你……你是數年前在附近山洞被美亞所救的男人？……你不是爲山村除去怪物後就行蹤不明？」

這是什麼跟什麼呢？茅屋內躺在床上的女孩是美亞？

「你……你的詛咒解除了？……」

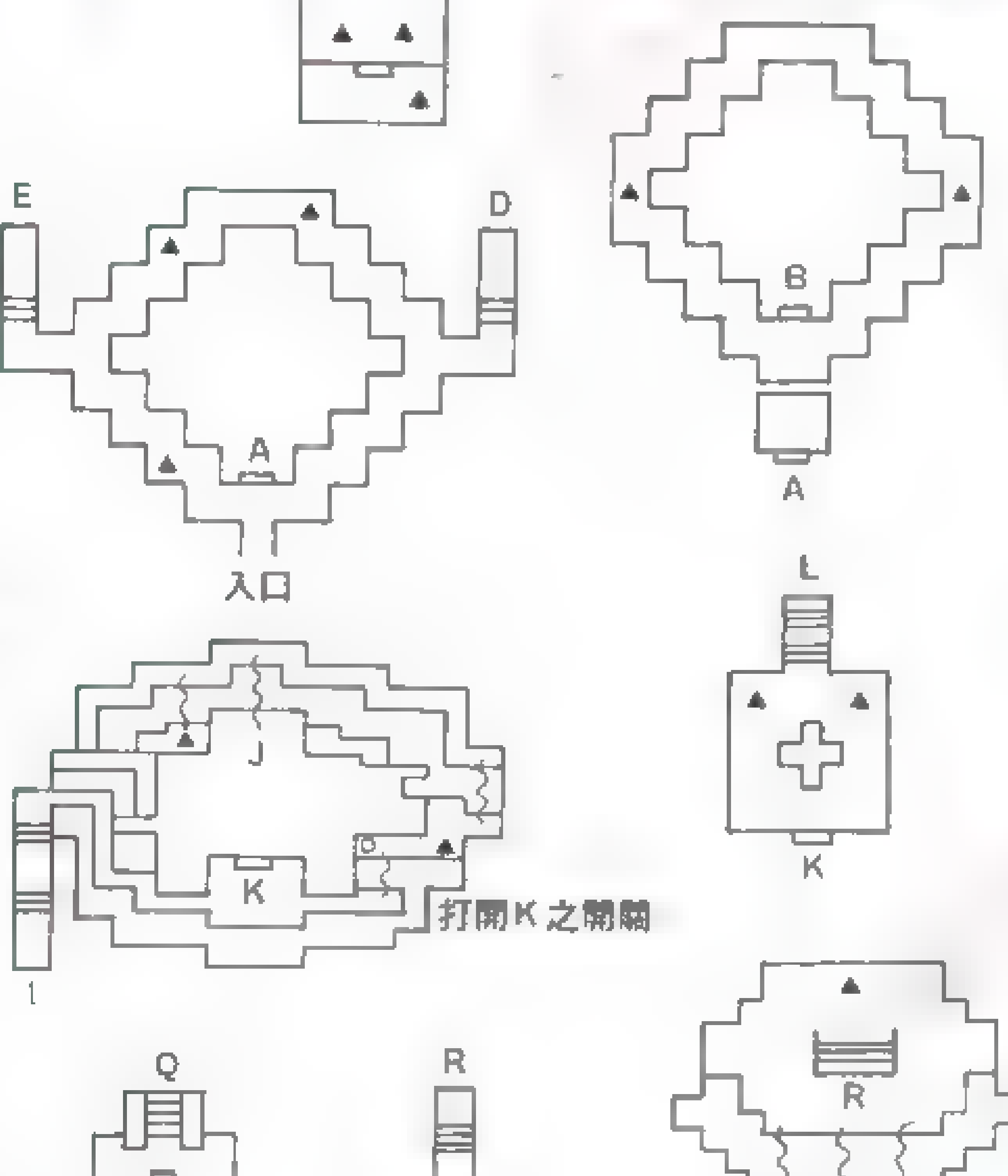
這究竟怎麼回事？

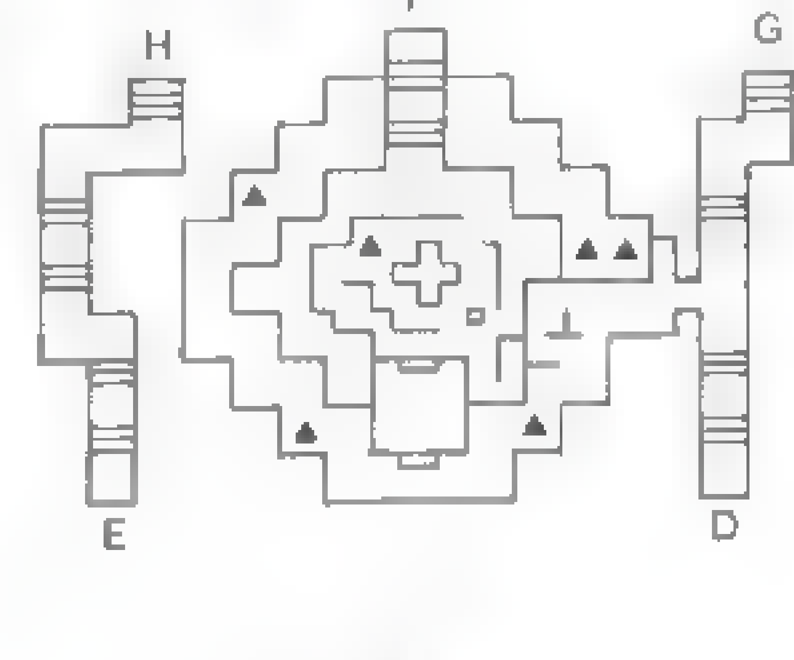


芝麻開門!?

藉著王定鎮乩童的力量開啓塔門，進入塔內不久，就先遇到先祖，得到召喚天兵的力量。

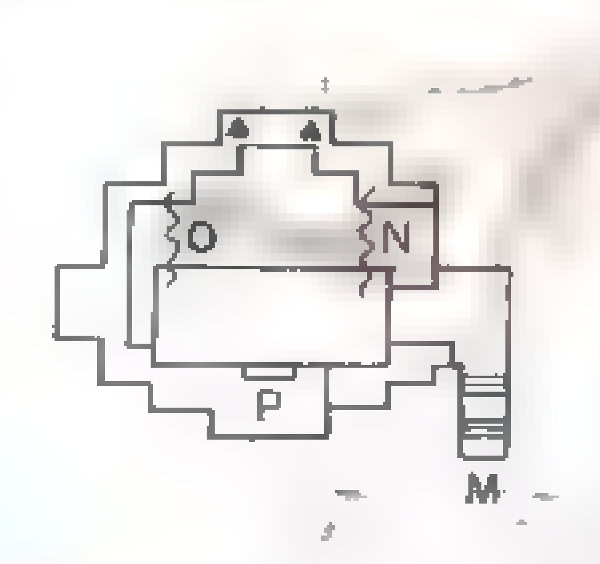
在塔內摔得頭昏眼花後，終於取得黑水晶。









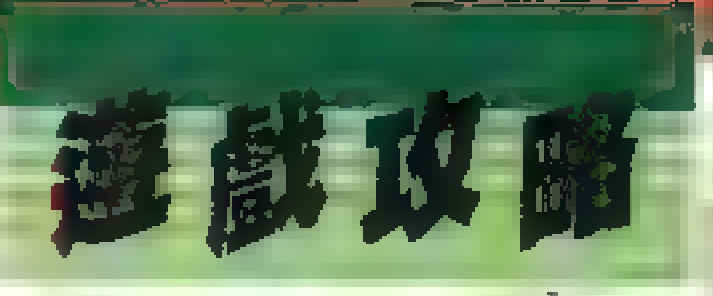




使用黑水晶救回旅館中的法蘭公主，並可替她向達克大臣討回公道。

「大陸和第一代國王傑貝克或許有什麼關係也說不定。」「偷偷告訴你一個可疑的情報，上一代的國王並不是正統的繼承人……」

喔？非主流派？那得趕緊前往查探究竟。





「如果我猜得沒錯，魔導大臣很可能是第一代國王亞貝克的部下，魔導王達克！」

終於見到大臣。「哇？法蘭公主？……妳沒死？……其實妳父親只不過是受命託管王國……」

有黏軍團來襲……「魔武士軍團？…那是我的問題，我會解決的……」

「自由劍士法蒂斯?!」

「魔武王法蒂斯?!」

「…黑武士的法則，用實力解決吧！」

× × ×

「…你…不普通……」「…算是平手吧…」

× × ×

乱童王定鍵：「出身不明…來歷不明…很可怕的劍士……」

拳法家李鐵：「他好像在尋找什麼？……」

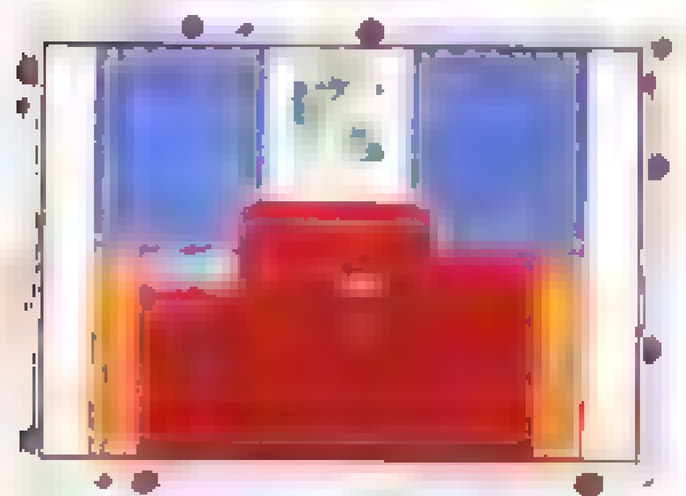
「…來自未來世界的人…成爲魔武士的人都會忘記回憶……」

露依不肯離去，而法蘭則將王國交人代理，執意同行，「…我要將國家與身體都交給你……」哇呀……

此時，王宮的儲藏室也解禁了，裡頭有不少珍貴的裝備。

聽王宮大臣言道，只要將獸圖騰帶到某個地方使用就能打開異次之門；而廚房的人也說「…老覺得廚房牆壁怪怪的……」鬧鬼嗎？

原來穿過廚房的牆壁還別有洞天…在聖壇前使用聖獸圖騰……「回去吧！你還沒有資格來到這裡……」是作夢嗎？……



這兒進去會有"好空"的



聽說前一陣子騎士團與蠻族在北方山道中決戰，結果發生山崩，亞基姆德推開蠻族之王巴多而救活了他，但自己卻陷於山崩而失蹤，騎士團也傷亡大半。

亞基姆德與亞蕾莎是一對衆所皆知的情人，但國王的親衛隊已將她擄走，意圖染指亞蕾莎。

「亞基姆德的事件歸因於禿頭國王見不得部屬比他強……」哦？不是因同姓才遭阻？

「你不是傭兵村的阿剣嗎？…傭兵村的武器鍛造家大猩先生的獨子已經失蹤了……」我叫阿剣?!…好甜…

「建議你不要爲公主買太多太貴的裝備，否則你會後悔的……」「…噓…別讓公主聽到……」

聽聞北方山道中有精靈的巢穴?!「通往精靈巢穴的山道隱藏在山壁後，破綻點在被山壁遮住一半的樹……」

由於尚未發現亞基姆德的屍體，也許他還活在山道中的某處?!



「那次山崩，我眼睜睜的看著隊長被石頭淹沒，可是並未發現屍體，相信他不會死的……我知道一切都是禿頭國王的親衛隊在作怪，我親眼看到他們從山上推落巨石……」

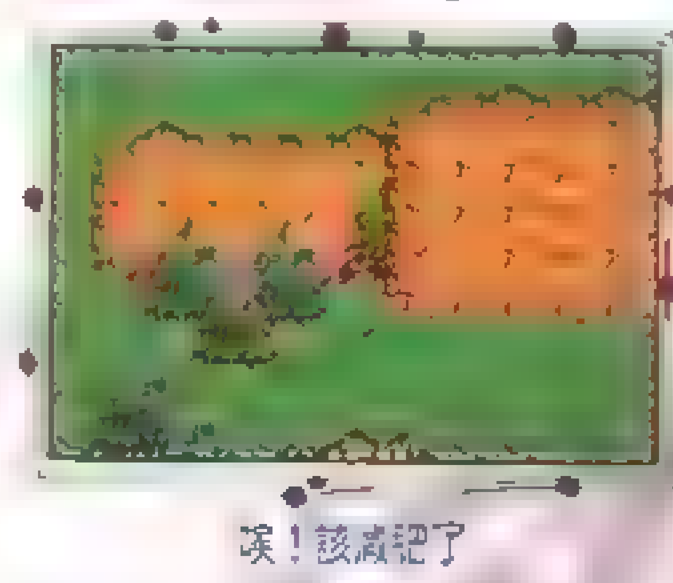
想到古德城向禿頭國王問明眞相，無法進入大廳，還是先到山道看看。有這等事?!眞是古主……

山之道



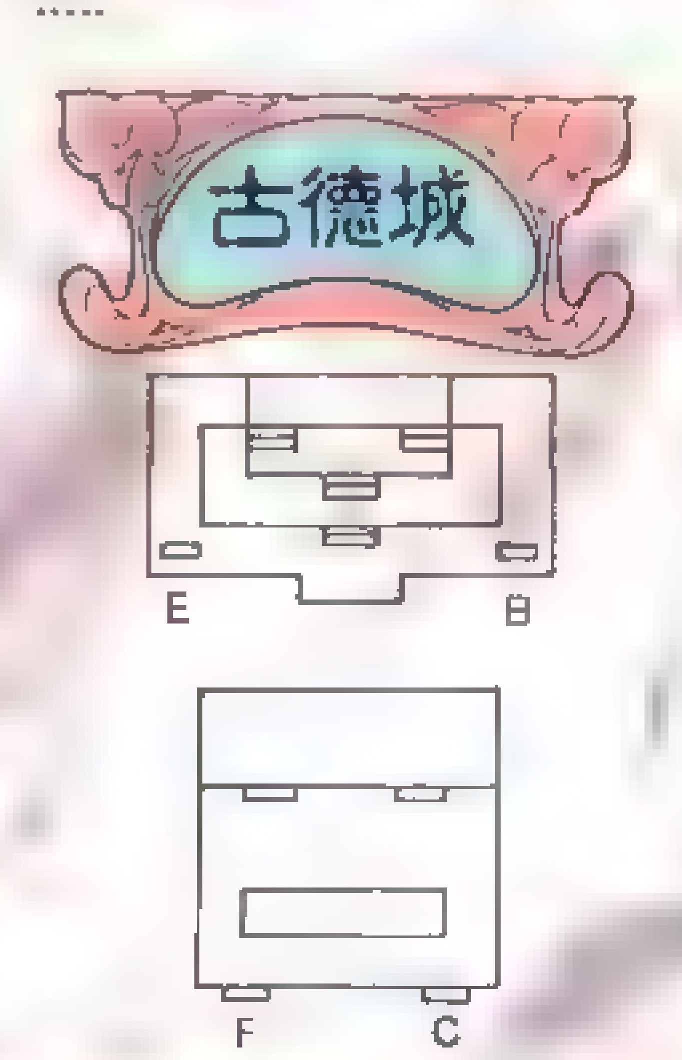
出城往北直行，從被山壁遮掉一半的樹旁穿過山道，進入洞穴見一群精靈護著一人……

亞基姆德：「與狂王巴多奮戰時，突然山崩……」



唉！該處記了





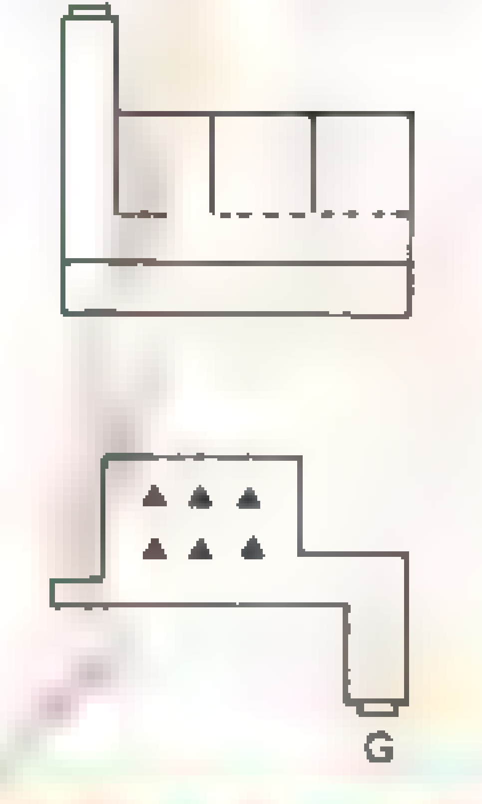


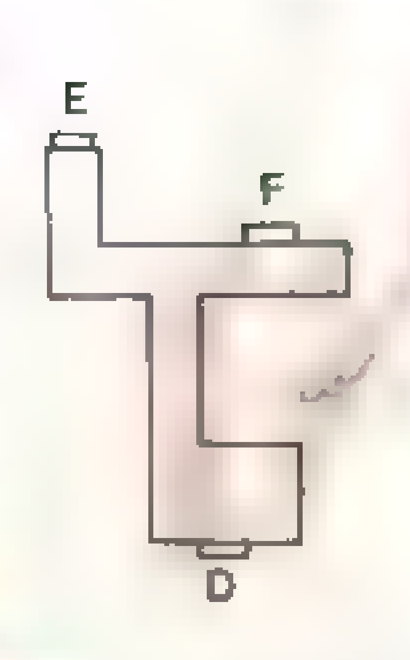
進入王宮見禿頭國王正在調戲亞蕾莎，打敗衛兵後，老禿驢竟然拿刀挾持亞蕾莎，看得怒火中燒，一刀劈了他…幸得露依施法救了亞蕾莎…亞基姆他順應眾人之意，留下領導群雄。

「要防範黑武士軍團的進攻，以各國現今實力死難禦敵…我建議各位去拜訪魔法國的女王…欠你們的東西，日後定當奉還…」除了人命一條，他還欠我們什麼嗎？

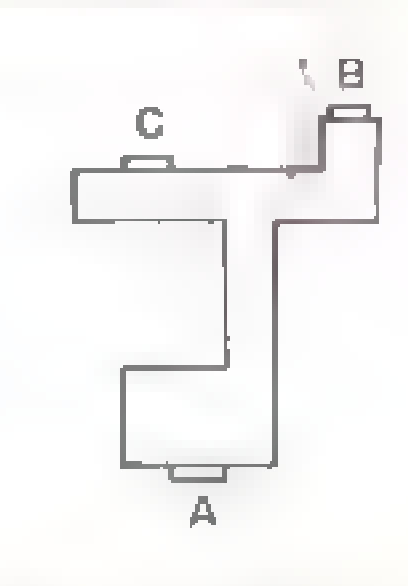
聽衛兵說：「魔法國比莉絲女王雖然年輕，但好像知道不少事。」哦？她長得如何呢？

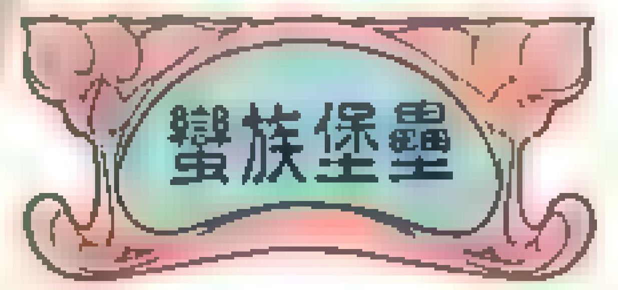
偌大的王宮竟然沒半個寶箱?!











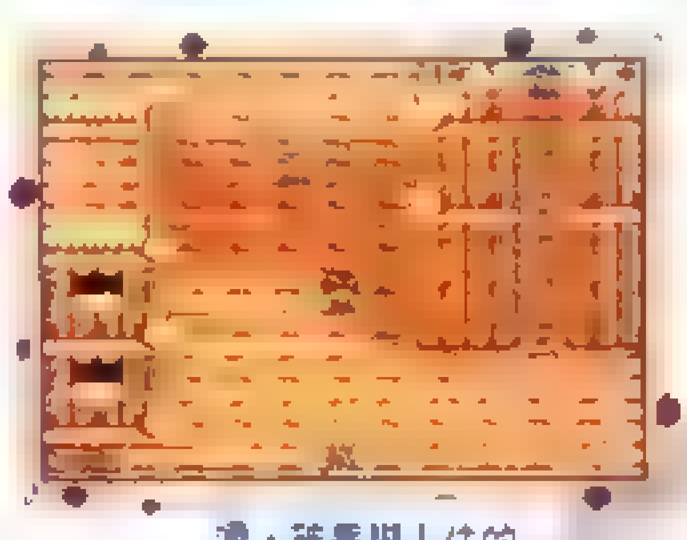
「老屋子的地下室住一老人聽說兩百歲了…他的脾氣很古怪道說要等一個能成大器的人來…」

老大屋子是那一間呢？

「你終於來了…你原名叫阿刻，復人村的熔炎大獄就是你父親…他鑄造了聖王劍，將你推入萬劫不復的修羅道…比莉絲女王救了你…去吧！聖王劍能帶給你幸運…這個世界就靠你了……」

老頭子中氣十足，說話挺快，來不及聽清楚…


禿頭國王挾持亞蕾莎

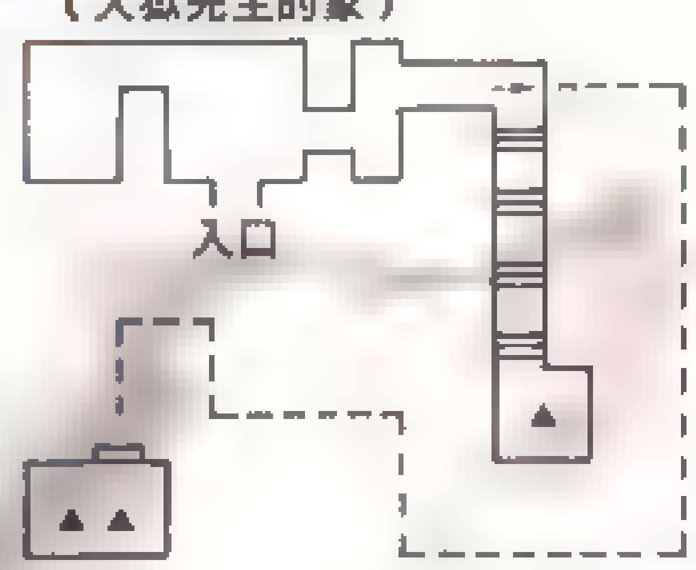

嗯，誰是當人住的

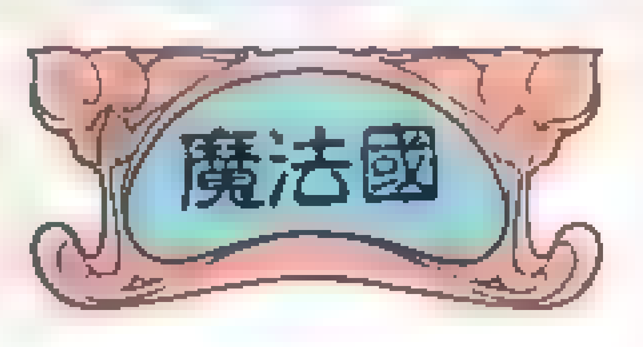


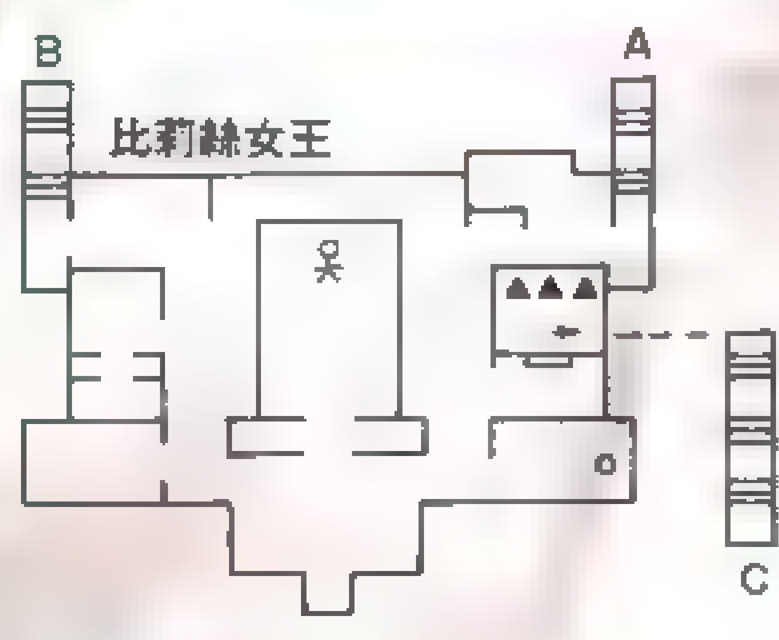
此村的年輕人大都離鄉背井從事傭兵事業，故稱為傭兵村。

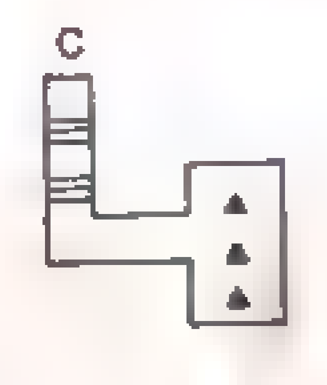
「前一陣子有個魔武士來到村子，很不可思議的，村莊附近的暗黑修羅全部跟他走了。」是誰有如此魅力？

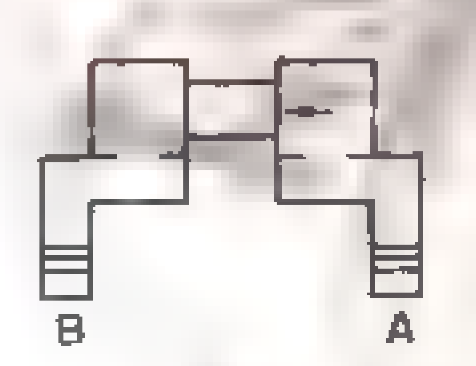
（大獄先生的家）











聽說北方的商港成立了一個公會，開始操縱世界各地的貨物價格並控制了航海權。遙遠的北方有座迷惑的山洞，聽聞裡頭封印著一隻太古魔龍。

「從前我們和女王都曾接受先女王密令去詛咒一個年輕人…

每一代的女王都是由王國評議會評選出全國最優秀的魔導士繼任，氣品、道德、魔力缺一不可，而必須是個處女…」既然女王認識我，怎麼可能還是……?!

終於見到顛倒眾生的比莉絲女王，「…到傭兵村去，到那兒你自然會想起什麼…如果找回記憶，請你諒解，我不是有意那樣對你……」

她到底做過什麼對不起我的事呢？



「聽說武器名家大獄先生屋子有地下室…說不定有秘道…」終於在村內左上方找到房子，而秘道就在牆壁後，秘道是找到了，可是除了七星錨也沒什麼事發生。

「大獄先生鑄造一把很特別的劍，記得叫聖王劍拉得洛克，一定是那把劍引來殺身之禍……」

突然想起北方有迷惑的山洞，決去瞧個究竟。



洞內先後遭逢魔法師幻舞與太古魔龍。幻舞於洞內修行，但不知何時被下詛咒，一直守著洞窟；而太古魔龍因技不如人，是以幻化成劍，一輩子臣服於法帝斯。

終於在最裡層碰上魔武王法帝斯。「那把劍？…魔龍的封印解開了……」

法蘭公主忽地上前一步……

「太遲了！自由劍士法帝斯…這一次我先且放過你們……」

由於法帝斯解開了魔龍的封印，一時之間此地充滿了不安定的轉移點…法蘭公主不知被轉移到何處了。

「怎麼辦？劍沒拿到公主也不見了，真洩氣……」

「如果有緣的話，應該會再見面的……」

A B C D E 入口 魔法師幻舞 太古魔龍 魔武王法帝斯



踏進大獄家，突然發高燒……

「你…你是從前的我吧？你想告訴我什麼？」

「…西…西方…往西走……」

整整昏迷了三天，醒來時人在旅館。

「西方到底有什麼呢？」

是啊！還有聖獸圖騰呢，先回復活城再試試。



穿過廚房牆壁到竪井前使用聖獸圖騰。「真教人訝異，我以為不會再有人來了…，讓我先測試一下你們的能力……」

經過一場奮戰，「了不起，你們的確是被上天選選的人…你們可以再來，不過下一次將由我弟弟照應你們…」

就這樣，乩童王定錨先後得到召喚麒麟與神龍的力量。

太古魔龍

我們倆個太有錢了

商人港

D C G E F 前任會長 惡德會長 B

C B A 入口 F E D G H H A

商人港解救兩姐弟

算是一副好相

剛一進入港區，見景況熱鬧，索性大夥兒分頭隨處逛逛。「我去要一條船。」露依大方的跟了上來。

乩童王定鈉獨自上街看小妞，剩下李鐵與幻舞同行。

「待會兒在酒館會合。」

聽此地商賈言道，商業公會會長是個惡德商人，「聽說以一眾伍仟元代價贏了選舉……」不恥之徒，舉世皆然？更可惡的是「自從惡德的傢伙當上會長後，會長選舉就被他停辦了。」當上民選總統恢復帝制?!居然還是造神運動的信仰者，「…是個自戀狂，屋裡全是自己的裸體雕像。」我咧……

「西方大陸是一塊已經荒廢的大陸，不過最近開始有人往那兒移民了…奇妙的塔？嗯…據說

有緣之人才能找到。」

李鐵與幻舞於街頭代一對姐弟解危後，在酒館碰不到伙伴，當下決定先往公會瞭解情況，正巧法蒂斯與露依正與會長商洽租船，雙方一言不合，惡德會長被打得落荒而逃。

到港口搭乘新會長準備的船隻前往西方大陸。

「奇怪？那惡德會長明明被打跑了，方才還待在公會裡？……」

「別在意…這只是遊戲作者跟大家開的一個小玩笑……」



此村是西方大陸上唯一的村莊，南方沙漠有座許願之塔，聽

聽說只要到得了塔頂許願，所有的願望都能達成，不過「只有被選擇上的人才找得到隱藏在沙漠的塔。」

「如果你真想去，我可以告訴你，在沙漠的海市蜃樓附近搜

索看看就知道了。」

有這麼簡單嗎？「鐵兄！您知否？」

「嗯…注意看攻略圖吧！」

「…喔…」



經歷一番波折終得見許願神，「我是塔之神史達特，真令人驚訝，能夠進出此塔兩次的，只

有你一人……這回來有什麼要求嗎？」

「恢復我的記憶吧！」

「可以嗎？痛苦和詛咒將伴隨而來，會死也說不定？」

「儘管來吧！我知道後面還有好幾攤…不會這麼簡單的……」

「好吧！就照你的願望…我只是封閉你的記憶，你竟能自行化解暗黑氣息?!我決定再給你一個褒獎……」

「法蒂斯轉成聖劍士了！」

「去吧…這個塔不會再出現了…」

《許願塔》

入口

A B C D E F G H

（兩步）

（海市蜃樓）

（三步）

許願塔入口

許願神



「怎麼都是屍體？發生了什麼事？」

垂危的士兵：「魔武王法帝斯…好可怕的男人…傾一國之力竟無法打倒他…」

王宮內傳來魔武王的聲音：「死心吧！妳的王國到此為止了！」

「你…你會後悔的…」

立即奔赴王宮解解救女王。「嘿…你轉職為職為聖劍士了?!有趣……」

不行…擋不住這把劍的暗黑力…我需要更強的力量…門外奔進二人，古德城的聖騎士亞基姆德與狂戰士之王巴多…亞基姆德真的來還命……

「…這世上並不需要兩個法帝斯，用這把魔龍之劍，我會給你一個痛快……」

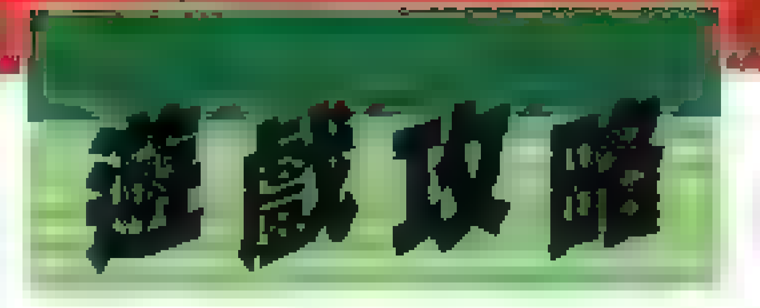
比莉絲女王趨前代擋一刀，「你恢復記憶了…有關大魔王迪斯沙巴特…往南方聖天使修道院去吧…一切都能得到解答…阿刻…原諒我……」

「盔甲！為什麼抖個不停…啊…我的頭……」魔武王抱頭鼠竄。

「沒事吧？」「沒事…只是覺得有點累……」

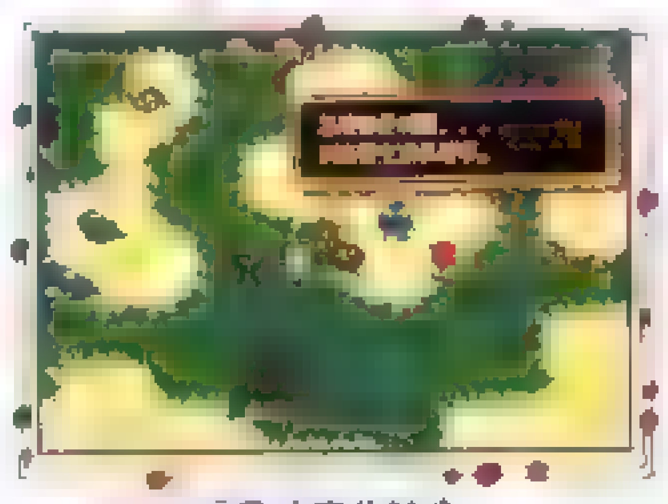


許願塔之神



巴多：「要謝就謝亞基姆德…我是欠他一份人情才來的…我走了…」

幻舞留下來重整比莉絲王城，「我們回聖天使修道院吧！」



這是什麼代誌？



直奔議事廳，「有關大魔王迪斯沙巴特，院長知道些什麼？」

「大約二百年前……」

「那個魔導士該不會是……」

「南方古國復活城的前大臣…我們是通道的守護者，聖天使教堂與遺跡通道都是遠在戰前就已存在，地下室的時空機也是那時留下的。」

「如今通道的另一端是…」

「前西方大陸的要塞王國，也是現今的浮游大陸。」

「露依、錫哥、李兄，我們在此分手吧，這是我和迪斯沙巴特間的恩怨。」

辭別眾人悻然走出修道院，院外再遇李賀與王定錫…也罷…好有個伴收屍……

再進議事廳問明狀況，「通道在地下遺跡的一處地下室裡…用你們本身的力量即可打開通道的門…」



在地下室裡（G處）驚見露依，「…我的心願只有一個…讓我跟在你身旁吧…」你會拒絕嗎？

劈開通道的門……

遺跡通道

露依

（地下遺跡的G處）

魔武王法帝斯

墮天使

大魔王迪斯沙巴特與暗黑六賢者

行進斯師傅周章，途中誤闖墮天使巢穴，陷入苦戰時才猛然悟得擒賊先擒王，趁隙卯上天使群方才逐漸散去…魔武王卻出現了：「你的出現，破壞我的一切，一樣的名字，一樣的劍法，一樣的聲音…連我的劍都承認你的存在…這件事必須有個了結…我要跟在你身邊…當你的假面拿下來時，你就會知道我是誰…」

「哇…被一尾蟲在腳會癢…」

「癢就癢吧…又不會生肛門搔癢…」至少多個大肉腳。

終於到了……

「法蒂斯！你來了！你打算背棄你我的盟約嗎？」

「我改變主意了，得到世界之前，我要先處分你這暗黑的敗類！」

「哈…誇口！就算兩個法蒂斯也打不過我！」

「對你的真面目我較感興趣，迪斯沙巴特…不…該稱呼你勇者亞貝克！上回對戰時在中你絕招之前的瞬間，我看到了六個影子…出來吧！上古餘孽…暗黑六賢者！」

「小子！你說得很有趣…在這之前，我先給你看樣東西…轉移空間搶到的好東西…去吧！我的女娃娃…」

「啊…法蘭！…」怪不得有人警告別買太好的裝備給她…

「老小子！覺悟吧…」

這魔然怪物怎會越打生命力越強？還會操縱傀儡讓我們自相殘殺?!這該如何是好？…直到祭出黑水晶後情勢才開始逆轉……

大魔王頭部崩裂開來…是暗黑六賢者！

「小心！本體出來了！」

既知破綻所在，自可與之抗衡…還是很累……

暗黑六賢者終究落敗：「你…你到底是誰？」

「死前最好聽清楚…我是四年後的魔武王法蒂斯！」

「怎麼可能？…啊…」



努力一點，就可看到結局了

假面具終於解開，「你…你就是四年後的我？」

當我被過去的自己認出時，魔法將會消失?!

「啊…我要回去了…運氣好的話，有朝一日會再見面的。」

「兩個人都消失了…」王定鎚感傷地說。

法蘭醒了：「露依！我怎麼會在這兒？」

「……」



經過了好些年，法蒂斯再沒回來過…魔武王的故事成了一個傳說……

法蘭公主將國家改制共和後悠閒任性的生活著；魔法家李鎧仍然四處漂流，後來聽聞不但醫好雙目，還成了一國之君；自從向魔法師幻舞求婚不成後，乩童王定鎚立志成爲一代宗師；而幻舞繼女王之後，成爲魔法國的大司祭，有人說，她喜歡的是李鎧……

至於露依，則回到聖天使修道院繼續修行……



資料片～

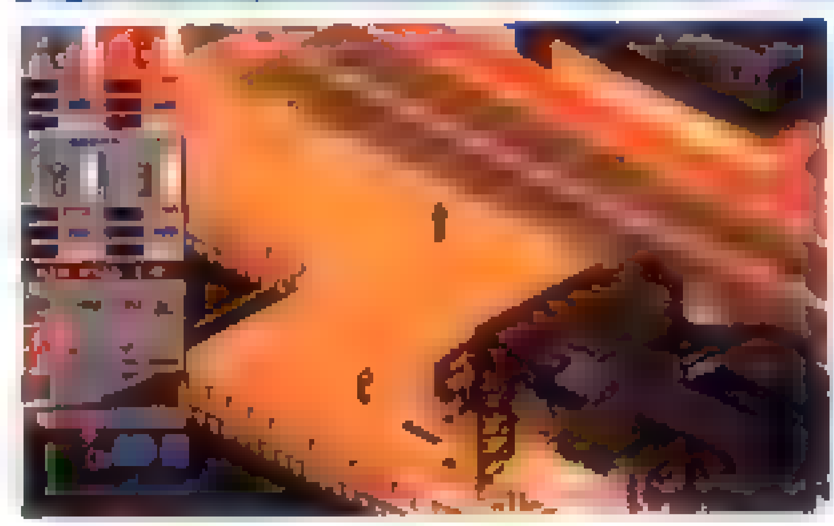
極道梟雄

美/洲/風/暴

攻略(下)

L.C.J







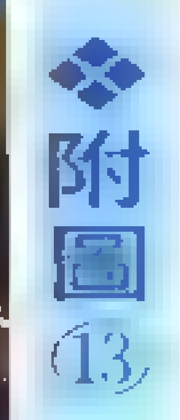
一個敵對的集團在附近設立了前進觀測站。我們的空中武力無法炸穿他們的防禦網；所以對他們無可奈何。一位我們的地下特務已經取得了該防禦網的細部資料，並把它放在偽裝盾中。本次的任務就是要『說服』他，並且『取回偽裝盾』。

任務開始前，每人只保留一枝高斯槍及Mini-Gun，其餘武器皆換為雷射槍；並且把掃瞄器、感化器、空中火力支援都交給2號。

任務開始後，會有一些敵人特務殺過來，不過以雷射應該可以輕易解決他們。接著命令2號迅速跑到左下角的目標物所在地點；如果時間許可，沿路上看到敵人特務的地方都設定轟炸。如果目標物的樓上有敵人的特務，必須先掉殺他們，接著進屋子說服；別擔心，屋內的敵人不會主動攻擊你，除非你的動作太慢了。完成後，立刻召來空中火力支援轟炸這棟滿是敵人特務的屋子及屋外有特務的地方；並且迅速將人帶往附圖12的位置躲避空襲。再來命令1號及3號前來警戒。1號及3號的位置要離2號遠一點，以免有沒死的敵人特務跑來攻擊。接著命令4號前去撿偽裝盾，沿路要是有看到敵人特務，再指引轟炸。







敵軍正在聚集，準備對我們的生產中心發動大規模的進攻。他們的主力部隊是佈署在鄰近城市的裝甲部隊，我們的任務就是要使這些裝甲車無法使用。（＜摧毀全部裝甲車＞）

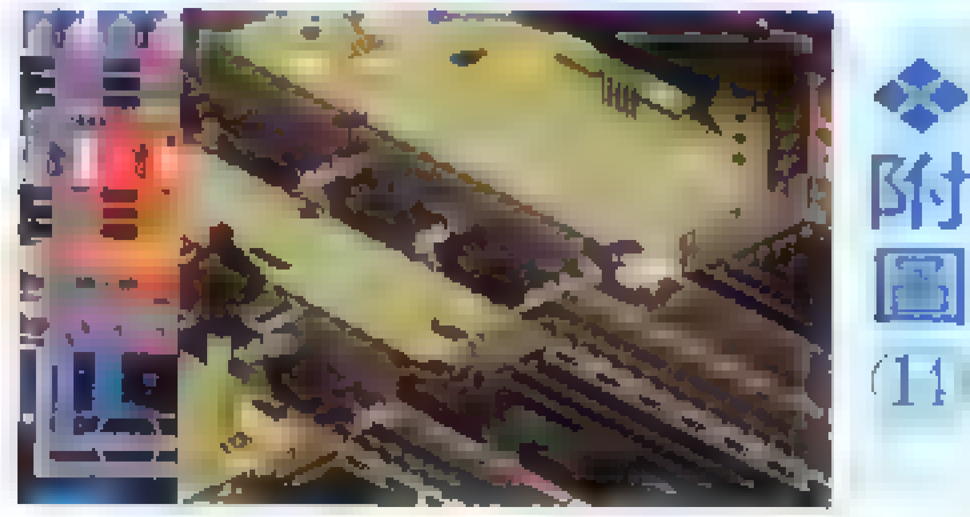
一開始先要為每一個隊員購買防護盾，任務開始後立刻使用。接著調高隊員的腎上腺素（紅色長條），讓人員沿著旁邊的樓梯快步跑至附圖 13 的位置（但是不要太靠近左邊，以免遭守衛以高斯槍射擊）。移動的過程一開始採



用團體模式，在上樓梯之後則採用個人模式，以免擠成一團。先到達的人立刻將 IPA 調到最高，反擊追到的敵人的特務。解決第一波敵人後，立刻將 3 號或 4 號移動到附近的通道（也是在樓上），因為還會有很多敵人不斷殺過來。一般而言，只要有三個人負責守衛即可，剩餘的一人則負責呼叫空中火力支援轟炸所有看得到的敵人守衛及特務。等到把敵人炸得差不多後，再派一人去摧毀裝甲車。要摧毀的裝甲車數量很多，帶在身上的武器可能會不夠用，不過別擔心，滿地都是死掉的敵人所留下的雷射及高斯槍，用完再撿來用就可以了。



MEXICO



附圖(14)

我們的特派員在鄰近城市中的行動遭到一個執法者的妨礙，而目前他正在返回總部的途中。我們必須在他離開射程之前＜暗殺＞他。

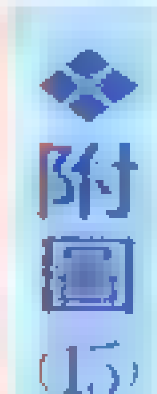
開始立刻將人員散開並切換至高斯槍，以對付大批的敵人特務。儘快將 3 號移到旁，並呼叫空中火力支援將附近炸翻。接著將人員移動到附圖 14 的位置擋在馬路上；圖中迎面開來的警車中坐的就是要暗殺的對象，殺死他就過關了。

本關的轟炸及攻擊行動要快，否則會被敵人溜走。由於大部分的敵人守衛都持高斯槍或雷射槍之類的武器，所以最好要像附圖 14 一樣進行徹底的轟炸。



COLOMBIA





附圖(15)

個犯罪組織的頭目讓敵人進入被我們所解放的城市，他那令人不知道應該如何對付這些人渣和社會的敗類。我們的任務就是＜消除所有的敵人特務＞，並告訴這位頭目我們的真理和原則為何

任務開始後會有大批敵人特務來襲，所以開始就先將人員散開。在解決來襲的特務後，接著把地圖向上方捲動，可看到大批敵人的特務站在城內。召來空中火力支援進行轟炸後，可能還有一些特務殘留。此時可以到附圖 15 的位置找到車輛進入掃蕩。



VENEZUALA

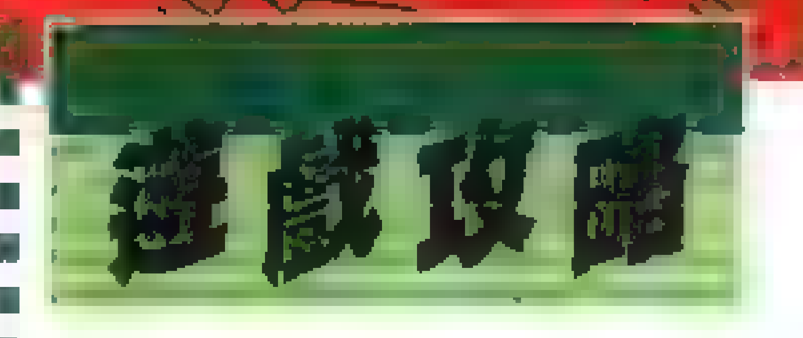




附圖(16)

這個城市又受到襲擊了，現在就去拯救它吧！＜消滅所有敵人特務＞。

本關要做的只有一件事，就是「逃、逃、逃」。由於一開始就會有飛機前來轟炸；所以要立刻將人員移動到附圖 16 的位置。雖然在那裡可以稍為與敵人槍戰一下，但是不久又要跑路，否則會被飛機炸成肉醬。整個地圖可以說



沒有一個地方是絕對安全的，所以只要您撐得夠久，那麼勝利就是屬於您的了。



附圖(17)

敵人開始對這個城市有很大的興趣。我們的任務就是<除去所有看得到的敵人特務>。

一開始先讓全部的隊員裝上能量防護罩，並快步跑到附圖 17 的位置以躲開轟炸；到達指定位置後立即展開反擊。成功地解決敵人特務後，先呼叫空中火力支援轟炸捷運上的電車（因爲上面有大批敵人特務）；確定電車已經炸毀後，再令隊員沿著捷運的軌道走到目標區。在目標有一些軍人駐守，可以先呼叫空中火力支援轟炸他們。



附圖(18)

一個犯罪組織的頭子利用他在敵對集團的影響力控制了這座城市。他不但操縱所有的犯罪行動，而且還粗暴地對付我們。所以，我們必須快速而安靜地<除去他>。

一開始先將人員散開成附圖 18 的模式。由於敵人大多持高斯槍，所以要找有掩蔽的地方。利用空襲對城中進行大規模轟炸；只要炸死要暗殺的人就可以了。



附圖(19)

根據我們最新的情報來源顯示，一種新的醫藥卡剛被研究出來。我們相信它正要被遞交給一位科學家負責測試，然後敵人將大量生產。我們需要得到醫藥卡和這位科學家。（<奪取醫藥卡及說服>）

開始將人員散開成附圖 19 的陣式，以高斯槍對付大批敵人特務，並抽空對左上方及右上方進行轟炸，應該可以炸死不少特務。拿取醫藥卡後要進行說服的任務，但是在前往目標區的途中有很多持雷射槍的守衛，如果不炸死這些人，將會對我們構成相當大的威脅。在要說服的對象所在的建築物外側也有大批的守衛，小心地呼叫轟炸將大部分的守衛解決掉；接著派號戴上偽裝盾快步跑到科學家的身旁，然後立刻切換到說服器，一切就大功告成了。



附圖(20)

一位新聞記者寫了對我們產品的批評，並且已經對我們造成了一些壓力。因此，本



次任務就是要<說服>他，把他帶回來好好聊聊。

提示 任務開始後先將人員散開成附圖 20 的陣式。由於敵人都只持 Mini--Gun ，所以只需要三個人以雷射和高斯槍交互運用就可以對付了。趕緊命令 2 號攜到感化器跑到目標物的屋後接著貼著牆壁進行說服的工作。說服完成後，順便也將附近的守衛及敵人特務全說服，接著將人員移至較空曠的地點並將武器換成 Mini--Gun ，以防有敵人特務要來殺死該記者。命令 4 號呼叫空中火力支援轟炸門外所有的屋子，將躲在屋內及在外面巡邏的警察、守衛全部炸死；在門旁邊的高牆上有一個守衛，特別記得要炸死他，否則當我們要坐車出去時，會遭到他的攻擊。

如果任務開始後沒多久人員附近的那輛車就被摧毀了，那麼把地圖朝右上方捲動，將可發現另　輛車。先令 4 號將車子開出去對門外的屋子收察一番，並將殘餘的守衛炸死或殺死，然後再將車子開回來，讓全部的人都上車後，就可以大搖大擺地開去城等過關了。

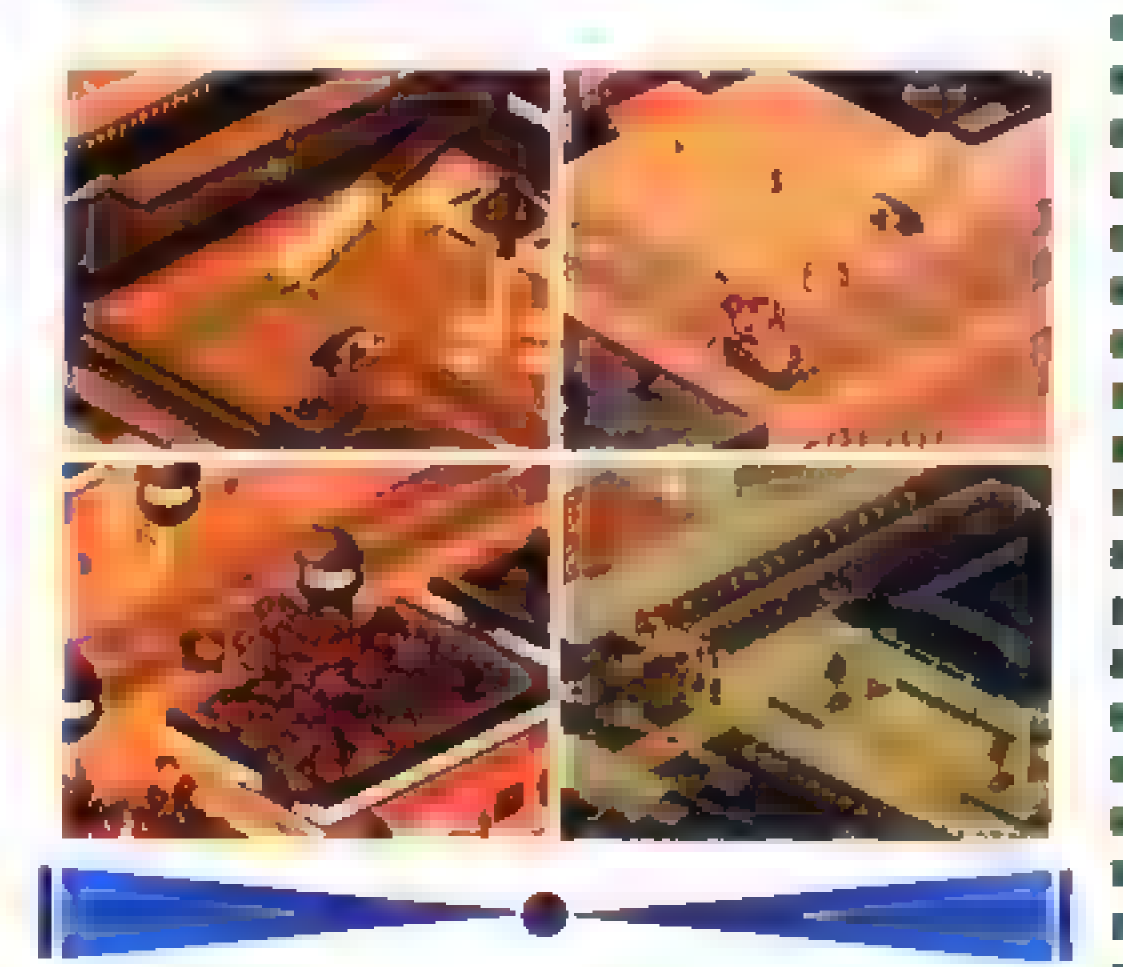


附圖21

任務 一個我們的主管成爲敵人攻擊的目標，一些暗殺的小組已經集中到他所在的城市。我們的任務就是要<保護>他的安全，直到我們認爲此地已經安全爲止。

提示 本來筆者一直認爲這一關是全部任務中最難的。除了一開始就有大批的敵人特務要對付，另外還有飛機會不斷地飛來轟炸；而我們要保護的對象更是不怕死，一直要往敵人特務聚集的地方衝過去，徒然增加保護的困難。筆者玩其餘的 20 個任務時，每關最多重玩十幾次，從來沒有像這關玩了四十幾次之多。正當心灰意冷想要放棄之際，不料突然使用的「怪招」竟然奏效，令筆者「暗爽」了好幾天。以下就爲您介紹這招「怪招」吧！

首先讓所有的人都買感化器（不要懷疑，雖然此次任務的目的是「保護」），任務開始後立即使用感化器說服那位主管，接著將人員的 IPA 智調到最高，然後快步跑到附圖 21 的位置並散開（最好讓人員都持雷射槍）。觀察保護的對象是被那一個人說服的（他會繞著說服他的人打轉），並將該隊員移到另三人所形成的保護圈內，以免保護的對象遭到射殺。解決所有的敵人特務後，就可以過關了。



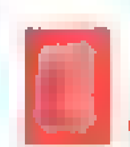
後記 漫長的折磨終於結束了。不知道備受挫折的您此刻心中是充滿自信還是慶幸呢？希望如果BULLFORG下一次如果還要再出資料片，難度最好降低一些，否則筆者寫一次攻略不知道要死多少細胞。（氣死和嚇死的每數）

筆者覺得如果還有下一個<美洲風暴>，希望能把哥倫比亞（COLOMBIA）的簡報內容修改如下：

一位國家隊的成員在世界杯足球賽中進一記烏龍球，導致國家隊以 1-2 敗給美國，遭到淘汰。由於他的行爲使我們組織蒙受了巨大的損失。因此，本次任務的目的就是要<暗殺>他。在朝他開了十二槍後，可以搭上組織的車子迅速脫離現場。

要是劇情能跟前一陣子的時勢結合，相信也會令玩家會心一笑吧？



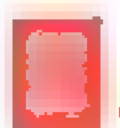


吾爾夫的臥室

(Wolfgang's Bedroom)

「不！不！」我在驚叫聲中轉醒，全新的夢境，但依然是恐佈而魚異。轉頭一看，在床尾的木箱上，竟然有把和夢境中情景完全相同的金黃色鑰匙！

《我走過去撿起鑰匙》，看了一下柄上的花紋，便了解應當是屬於那扇門的開啓之物。往左走，《拿出鑰匙開啓有鎖上鎖的門》（注意：是有著精美雕刻的那把，不要誤拿出摩斯里辦公室的那把），進入一個未知之地。



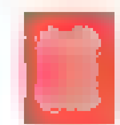
秘密圖書室 (Secret Libr

門後原來是個藏書頗豐的圖書室。根據以往的經驗，在書中常可以找到助我解謎的知識和線索，當下我自然把握機會，仔細流覽一番。

《首先我看了一下（ look ）螢幕中央書架的中排，找到並拿起一本名爲〝 People's Republic of Benin 〞的書，並仔細看了看其中內容》。

機不可失，我又《接連找到並看完了四本重要的書：（ a ） The Primal Ones （中間二排的右排）（ b ） Ancient Roots of Africa （螢幕左方的書架上）（ c ） Sun Worshippers （中間三排的左排）（ d ） Ancient Digs of Africa （中間三排的右排下方）。（注意：這五本書必須依此順序看下來才行！而且每一本都一定要看。）

當我看完了這五本書，我把看起來最重要的一本書放入衣袋中，以備不時之需。

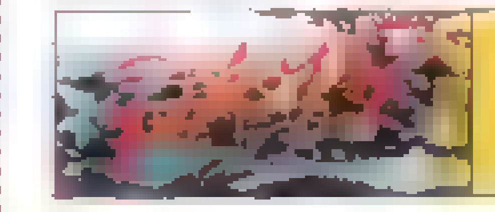


吾爾夫家的大廳

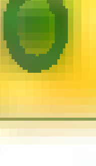
(The Great Hall)

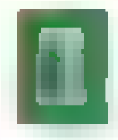
在此刻，我唯一可求助的人仍是吉德小姐。走下樓梯回到大廳，《將書拿給她看》，她才猛然想起吾爾夫先生可能是啓程前往非洲了。吉德小姐幫我打了個電話給航空公司，預訂最近一班前往非洲的客機。當她問我是否要用信用卡簽帳時，我出於〝本能〞的回答：「當然」！（對話選(I)： We can use my credit card ）

切就緒，我啓程前往機場，展開非洲之旅的序幕。



第九天



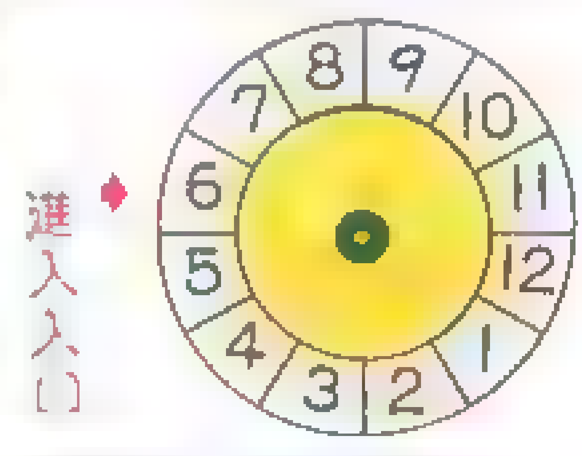


蛇狀地形外圍

(Outer Snake Mound Rooms)

來到了吉德小姐指引我的地點，心中驀然升起一股熟悉之感，地形結構和書本的封面竟然一模一樣！不入虎穴焉得虎子，我往左前進，走入了巫毒聖地。

稍微走了一下，我發現共有十二個房間。大部分房間在牆上或地板上均可找到瓦磚，數目不定。（詳細圖形請參見附圖）。我走了一圈，把牆上可拆下的和地上可撿拾到的瓦磚通通撿起放入衣袋中，並撿到了一根蛇形杖。奇怪的是，有兩個房間的牆上瓦磚無法拆下，我仔細看了看這兩個房間牆上瓦磚的圖案，分別是七條蛇和十二條蛇，而這兩個房間的間隔恰是四個房間和六個房間……如此一連貫，我終於了解到，瓦磚上的蛇數即爲該房間的編號。



接下來的工作，自然是把正確的瓦磚放入相



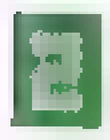
對應的房間牆上凹槽。（提示：剛進入的房間左方有藍色光暈，爲第六個房間；第七個房間和第十二個房間的瓦磚固定住了；第七個房間的瓦磚，恰在一個像身上。用這些方法來定位並參見附圖，應不難）。



當我依照瓦磚上的蛇數《把所有瓦磚放入相對應的房間之後》，我來到了第三個房間（此處請務必存個檔）。我拿出蛇形杖，《將其對準牆上的凹孔插入》……突然從四周地面冒出了幾個鬼魂，向我索命而來！生命攸關的緊要時刻，我自然拔腿就跑（往上方跑）。

在跑到第六個房間時，眼看前方有敵且後無退路，我情急生智，《躍起並抓住了房間中間的一根籐蔓》（用〝操作〞游標），腳上稍一使勁，便如泰山般向前衝去，撞倒了一個擋路的鬼魂，來到了編號7的房間。

又是一堆鬼魂，當我想大勢已去時，吾爾夫突然現身。他真是老當益壯，神勇無比，一口氣打倒了許多敵人，在他快要撐不下去時，我趕忙《拿出蛇形杖，對準右方牆上的凹孔插下去……》。果然如其所言，開啓了一個秘密通道，在千鈞一髮之際，吾爾夫也躍入秘密通道入口，兩人一起脫離險境，進入了中心房間。



蛇狀地形內圈房間

（Inner Snake Mound Room）

乍離險境，兩人不禁停下來喘口氣。轉頭又瞥見地上有具屍體，似乎剛死亡不久。往右走，房間中央有個圓筒形石器，《我看了一下其周圍繞環的花紋》，又發現在相對應的位置兩端各有兩個開孔。

答案相當明顯，《我依序將後方牆上的兩根鐵棍插入孔中，並和吾爾夫協力（用〝操作〞或〝移動〞游標）想把石器的蓋子掀起》，但卻徒勞無功。



吾爾夫稍稍思索了一下，突然領悟並告訴我，在此刻需要一顆心臟方可成功，並要我到隔壁去將剛剛躺在地上的屍體心臟取過來，試試看是否合用。

我心中覺得有點不太對勁，怎麼如此巧合，缺顆心臟剛好在隔壁地板上就可以隨手取得，莫非……。不管了，反正這也是我目前唯一的選擇了。《我往左走回剛進來的房間，拿出小刀，對準地上死屍的心臟部位刺下去……》。幾乎就在同一瞬間，從隔壁傳出吾爾夫的慘叫聲。我趕緊往右跑，只見吾爾夫的心臟已被拿出，置於石器上……可惡的泰塔（ Tetelo ），竟設下如此惡毒的陷阱，當我舉刀刺入時，受創的不是地上的死屍，竟是吾爾夫的胸口。



由於他的犧牲，我順利取得了護身符（ Talisman ），也加深了我對泰塔的仇恨之心。帶著此許遺憾，我即刻搭機返鄉，準備進行反擊行動。

回到書店，發現葛瑞絲已不見蹤影，她八成又出去逛街採購了。沒人可以傾談，我又拿起話筒，撥給瑪莉亞……響了數十聲，無人接聽。奇怪，爲什麼去趟非洲後，一回來就人事全非呢？

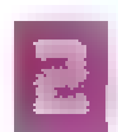


聖．喬治書店

（St.George's Book Shop）

一覺醒來，《我又依例拿起報紙看看》。葛瑞絲依舊不見人影，《我拿起桌上的一張便條紙看一下》，發現是瑪莉亞給我的留言。葛瑞絲已被泰塔綁架，她並要我歸還護身符並立刻離開新奧爾良，永遠不要回來以保生命安全。

驚訝之餘，突然摩斯里又從門後現身！我嚇得差點魂飛魄散，以爲是自己眼花了，或是神智不清。待其向我解釋一番後，才了解原來在火災中他是聽到我的腳步聲，情急之下躲入抽屜中裝死，又藉機溜出來給我記悶棍！

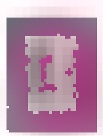


臥室 （Gabriel's Studio）

我倆誤會冰釋後，隨即入內共商大計，因爲

泰塔的眼線似乎分布各處，必須更小心些了。《我夠問摩斯里該如何訂個計畫（Ask ； making a plan）》，他建議我倆必須依序成以下三個目標來進行：（a）找到並摧毀巫毒教總部（b）救出葛瑞絲（c）搜集足夠証據以說服 FBI。

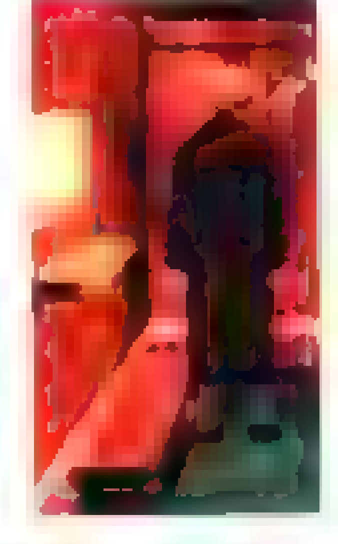
我又《問了他有關"葛瑞絲"（Grace）和"巫毒教聖地（Voodoo Hounfour）"的消息》，他在回答後給了我一個發訊器（Signal device），以便他能依訊號前來助我一臂之力。



聖．路易斯大教堂

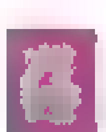
（St.Louid Cathedral）

一進入，我便發現克瑞斯（Crash）的屍體被動過了。進入右手邊的那間告解室（在畫面左方共有兩間，進入右邊那間）。眼尖的我，立刻看到牆上有個小孔，《我拿出蛇形杖對準小孔刺入》……一陣暈旋後靜止，我知道自己已走對了第一步。《將蛇形杖（Snake Rod）和發訊器（Signal Device）放入左方的板凳下》，這樣摩斯里便可依訊號找到這間告解室並利用蛇形杖啟動機關找到我。



走出告解室，往右走，按下門左方的按鈕。門打開後，我進入通道離開了這房間。





第七個房間　（Room #7）

甫入走道朝左仰首一看，發現門樑上標有"六"這個數字。我突然明瞭，這地方的地形結構和上次非洲之行，取得護身符的巫毒巢穴一模一樣。據此可知，往上走的房間編號依序將是（#7、#8、#9……），往下走則必定是（#5、#4、#3……）。而中央的房間，則必然是儀式舉行的重地了。

往上走，我進入了七號房間（每次進入房間前可先看看門上的編號以確定）。《拿取了兩套（一定要兩套！）長袍（robes）和面具（masks）》，待會兒必須喬裝時會派上用場的。

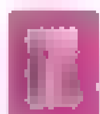
5 第四個房間　（Room #4）

我看了看右上方桌子上的記事本（Record Book），發現這東西已足可說服 FBI 了。《將記事本放入袋中》。

6 第三個房間　（Room #3）

剛進房間，便聽到有腳步聲。我趕忙躲起來，看看是誰。只見瑪莉亞神情疲憊的出現，進入左方的半透明布簾後。突然，有個影子從她身體內分離出來，和她面對面的對談。至此我完全明白，原來瑪莉亞的肉體被泰塔占據了，意志和行動自然也受到了她的控制，身不由己。

眼看著瑪莉亞一直求她放過我，並極力保證我決不會背叛她……。愛情與理智在我心中交戰，就如同善良與邪惡並存於瑪莉亞體內般的相互矛盾。目前我不想讓這問題困擾我，因為我相信當時刻到來時我會知道答案的。（此處存個檔）



第二個房間　（Room #2）



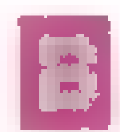


剛入門，便看到約翰博士（Dr John）正在祈禱。（切勿再往前走近，否則會被博士捉死！）我瞄到了左牆上掛有一串紅鑰匙，似乎非比尋常。但，問題是該如何吸引開博士的注意力以順利潛入偷得鑰匙呢？

小心的退回走道。往南走，初進入下一個畫面，便可從右方開口進入中心的儀式聖地（Ceremonial Room）（此處請存個檔）。（請注意：此時你是從右上方門進入此房間！）擦一擦手，《我開始拍擊右（用"操作"游標）右方地上的鼓，送出訊息以吸引博士》（依序選擇："Summon"，"nect book"，"Brother Eagle"，"Exit"）。

聽到聲響，我估道博士已起身開門往此地走來。（注意：此時你大約只有十五秒的時間衝到博士房間（#2），取得鑰匙，離開房間。若拖太久，被博士逮到，遊戲就結束了。）

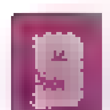
從左上方的門（一定要從"左上方"）回到走道。找到二號房間後，《迅速拿取左牆上的鑰匙卡（Key Card）》，並離開房間，往下走幾畫面。



第一個房間　（Room #1）



當我又聽到關門的聲音，知道博士又回到了房間。此時我便放心地慢慢走到一號房間。《用剛剛拿到的鑰匙卡開門》進入後《我伸手拿取地上的鈔票》，直到我再也拿不到為止。



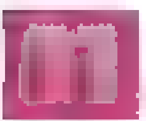
第十一個房間 （Room #11）

在這房間的左側，我發現有具屍體躺在平台上，心臟已被掏出……。眞是殘忍的宗教，我一定要徹底摧毀這群邪惡的人！

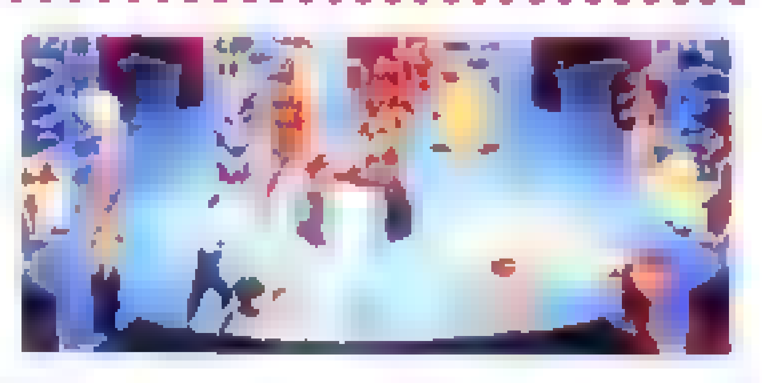
10 第八個房間 （Room #8）

門打不開。再度拿出鑰匙卡插入，才順利進入此房間。葛瑞絲躺在床上，昏迷不醒。《我拿出護身符（Talisman）使用在葛瑞絲身上》，憑藉其法力之助，終於使葛瑞絲恢復神智。在此時，摩斯里也循著信號找到了我們。我們三人仔細討論一番後，決定葛瑞絲繼續假裝昏迷以免打草驚蛇。摩斯里負責在適當的時機擺平約翰博士；而我的任務，則是竭力避免博士又把一口的泡霧噴向瑪莉亞，使得泰塔（Tetelo）現身。

分配好三人的任務之後，《我把鵰面具和一套長袍（棕色）拿給摩斯里，自己則戴上狼面具（點紫）和另一套長袍》。說時遲那時快，博士恰開門進入，告訴我們儀式已快開始了。



尾聲—香消玉殞，空留餘恨



根順然，明白已然大理，看著瑪莉亞兩手各執一雙瘋狂舞著，我知道"泰塔"又現形附身其軀體了。《當她舉起刀即將刺入葛瑞絲身上的瞬間，我將護身符（Talisman）使用在"泰塔"身上（也就是瑪莉亞）》……葛瑞絲也適時翻身躍下，逃過一刀。受命行事的約翰博士，又驅前攻擊，欲抓回葛瑞絲完成儀式……"碰"！只聽得一聲槍響，摩斯里已經迅速射擊，子彈正穿過約翰博士的心臟，鮮血噴濺在石器上……石器發出巨響，中分為二，上層緩緩上升，出現了一具小偶像。

"泰塔"憤怒不已，右手一揮，灑出一團綠粉末，摩斯里和葛瑞絲便瞬間無法動彈……《我趕緊把護身符丟給摩斯里》，破除他倆身上的法術，並要他們快離開……。

幾乎在同一時刻，發狂的"泰塔"用迅雷不及掩耳的速度扼住我喉嚨，令我幾乎快喘不過氣來。《在這緊要關頭，我伸出左手，取出小偶像，將其用力甩出，在地上摔成了無數碎片……。整個房間開始搖晃，地面上也出現了一道裂縫，瑪莉亞突然失去重心，跌入裂縫，雙手攀住了邊緣，眼看著她即將墜崖身亡……。

為何命運如此捉弄人？想到"她"是邪惡的巫毒教首腦，恨不得立刻把她踢下斷崖；但想到"她"又是我深愛的女人瑪莉亞，禁不住想迅速救起她，遠走高飛。



腦中轉過千百念頭，但想起在房間中，瑪莉亞和泰塔對話時，堅信我決不會背叛她的一幕，我心意已定。《我向左走，伸手欲拉起她》，冷不防一把利刃深深刺入我的手臂中，大量鮮血湧出。

鮮血滲入我的手心，又溼又滑，我感覺她的手逐漸在滑動，再也抓不住……兩人同時發出驚叫聲，我眼睜睜地看著心愛的女人從我手中墜入深崖，被熊熊火焰吞沒……。

《後記》：

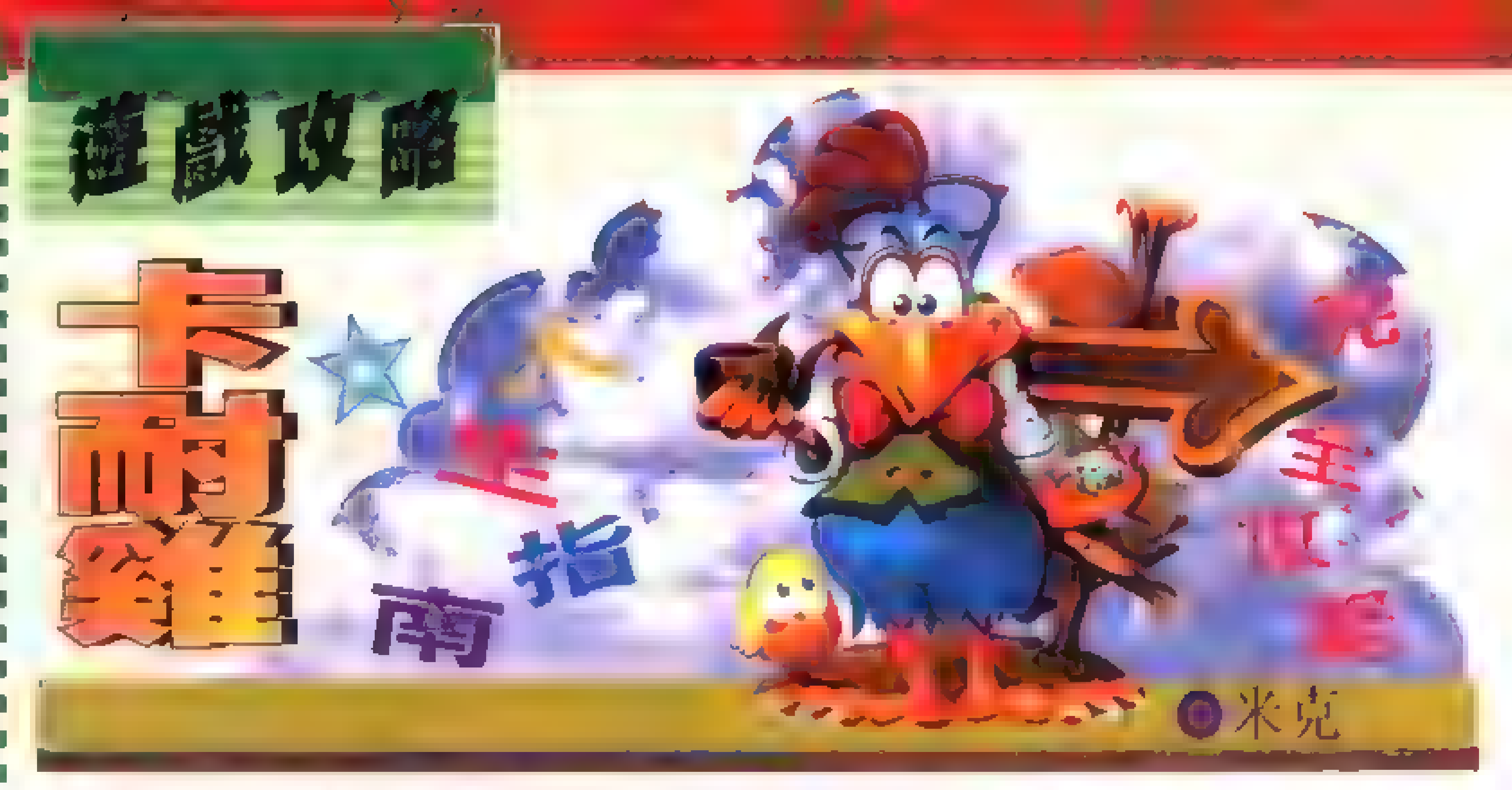


我和葛瑞絲站在陽台上，遠眺著火光衝天的傑克遜廣場。有誰知道，就在其正下方，竟是以相同形式建構而成的巫毒教總壇？

葛瑞絲覺得我改變了許多，變得深沈而靜默。一切都結束了嗎？我不覺得。這只是個開端，而我也相信，在某個未知的時間地點，將再度和瑪莉亞相見　　　　（全文完）

註：(1)在結局時，若出現錯誤訊息而跳回DOS，很有可能是資料檔有所毀損。請將所有存檔拷貝到其他目錄，重新安裝遊戲，再載入存檔即可。

(2)依本攻略完成遊戲，將可得滿分342分。在結局時有其他完成法，請自行嘗試，但將不會獲得滿分。



在25歲達成人生目標？相信許多玩家看到這個標題後，都覺得不太可能吧？的確，筆者剛接觸這個遊戲的時候，也是覺得能達到人生目標就不錯了（因為第一次只當到財務副理），根本沒想到在30歲之前就可能達成人生目標；不過在筆者多次「做人」之後，發現如果分配得當，在25歲之前達成人生目標也是可能的。以下就是筆者的一些經驗，提供給仍在奮鬥的「同志」參考。

設定適當的目標

在遊戲中選擇父母應該在設定目標之前；但是訂什麼樣的目標與選什麼樣的父母有重大關係，因此筆者先介紹設定目標。

由於智識非常難以大量獲得，而金錢及名譽在後期增加非常快速，所以筆者建議玩家將智識設定在二百萬，而快樂設定在四百萬～五百萬，名譽設定在六～七百萬，金錢則可設定在一千萬～一千二百萬。除非你想走學術路線，否則智識的設定最好別超過二百萬。

玩家所控制的人物各項屬性都取決於父母的遺傳，所以最好視追求的人生目標來設定父母。對於從事非影視及棒球領域的玩家，筆者強烈建議選擇系主任及大學教授的父母。

選擇父母

除了影視及棒球外的領域大都有學歷的限制，而選擇這樣的父母可得最佳的學習能力，縮短唸國中、高中的時數。學習能力低的每次在「進修場所」中吃到的「國文」、「英文」、「數學」都會比升級標準低一點，為了要升級，除了去補習班或繼續造路吃「國文」、「英文」外，別無他法。可是這樣得浪費大量的時間及金錢，根本就不符合經濟效益。

另外，由於父母先天的庇蔭，一開始有些人對玩家的友誼度就很高，所以可以利用這些人的助手娃娃。以學習能力高的玩家為例，蘇德名、史久任、吳正直的友誼度皆在78%，所以他們三人會各提供一個時間娃娃給玩家利用。



其實要在30歲以前達成人生目標的主要技巧，在於善用其他人物提供給你的助手娃娃。助手娃娃最大的好處是不耗費體力，而且做的事跟時間娃娃一樣。但是他人提供助手娃娃的要件是友誼度在70以上，而80、90、100也會各提供個助手娃娃。根據筆者發現，提高友誼度最佳的方法並非聯絡，而是「送禮」。至於送什麼禮好呢？請看附表一。雖然送禮要花不少錢，但是友誼度提升至100後所得到的四個助手娃娃絕對是更大的收益。

娃娃大挪移

一開始玩家成就網上的產值很低，再加上體力的點數也不多，所以大部分的時間娃娃都會分配在打工場、遊樂場及社會服務。不過，當玩家在成就網上的產值大幅提升後，就應該將娃娃逐步轉移到成就網上。雖然在成就網上工作需要耗費體力，但在比較效益後，



保證您會覺得划算的。舉例來說，當玩家達到一定的職位後，金錢的產值就會在90點以上，這時候就算將六個在打工場所的娃娃改成一個在成就網賺



23歲就揚名國際

錢，五個休息，一天的金錢產量仍然較在打工場所為多；而在名譽及快樂方面的情形也是相同。

在將娃娃調派至成就網的過程中，最重要的原則是別讓體力出現透支的情形，因為持續地透支體力會導致健康下降，健康下降後體力將減少，如此則會形成惡性循環。

由於助手娃娃並不消耗體力，所以最好將他們派去從事會消耗體力的工作；至於工作娃娃，則盡可能安排從事不需



結婚是人生大事

耗費體力的工作，比如「聯絡」，如此則可減少休息的娃娃數。根據筆者的估計，玩家最多大約只能控制75個左右的娃娃，如果達到此一上限，娃娃就不會再增加了。



經常光顧商店

商店除了可以購買禮物送人來增進友誼度外，另外還有一個妙用就是改善自己的屬性。每一項工作或多或少都會與一兩項的屬性有關，如果屬性太差，每次所「吃」到的經驗值就會比較少。此時最好的解決方法就是去商店買些東西自用。例如「管理」和領導及親和兩項能力有關，如果這兩項能力太差，不妨到商店買些服飾及填充玩偶，這樣每次吃到的經驗值就會增加。

前進守則

遊戲中有許多的里程碑，每一個都代表一個新職務的開始。雖然每登上一個里程碑就可得到一些智識（人生經驗），但是踏錯里程碑卻可能延誤你達成目標的時機。舉例來說，當玩家當到行政院長後，便會出現國策顧問及資政的里程碑，不過這兩個里程碑所提供的政治及管理的點數都很少，對於玩家的「總統之路」將造成不利的影響。化解的辦法是，當玩家在經驗值已經可以當總統的情況，先去登上資政及國策顧問的里程碑，接著再直奔「總統之路」。所以玩家在踏上新的里程碑之前，最好先存檔，如果發現苗頭不對，再取回存檔即可。

追尋高分突破

如果玩家照上述方法實行，相信棒球及演藝兩項在30歲之前就可以達成人生目標，其餘四種在40歲之前應該也可以達成；接下來二十年的漫漫人生應如何度過呢，筆者建議各位不妨追求總分的突破。因為總分是由快樂＋智識＋名譽＋金錢所組成，而後期的名譽與金錢產值非常高，所以玩家不妨將娃娃全部用來生產名譽金錢（如果名譽與金錢的產值相等時，以生產金錢較好，因為存入銀行後可得利息收入）。筆者的最高記錄是八億一千萬分（以政治而言），相信玩家應該也可以突破八億分才對。

為了幫助玩家更了解，接著筆者就以演藝為例說明。

A、開始：選擇杀手任的爸爸及大學教授的媽媽。接著把快樂訂在五百萬，名譽定訂七百萬，智識訂在一百萬，金錢訂在一千一百萬（以上可以依喜好自行調整，但是調幅最好別超過一百萬。

B、12～17歲12月底：一開始慕德名、吳正直、史久任三人的友誼度就78%，所以各派一工作娃娃「聯絡」盯住他們。接著派一個工作娃娃到健



送禮還要看對象

身房、三個到社會服務，三個到遊樂場，六個到打工場所，再來切換至成就網，調整速度為9，就可以開始工作了。

在成就網上，可以利用慕德名、吳正直、史久任三人各提供的一個助手娃娃來造路，並不會耗損體力。玩家只要保有4個工作娃娃在休息的狀態體力便不會出現赤字。在造路



前往下一個里程碑之前，最好先用ESC鍵確定里程碑的所在。在前往里程碑的途中，國文、英文、數學只要各吃一次，就可以達到升級條件，所以千萬不要繞路去吃第二個，以免浪費時間。在快樂不透支體力的情況下，可以儘可能調快造路效率。正常的情況下在1～2年內應可讀完國中（記得吳、慕、史三人在友誼度達80%後會再各提供一個娃娃，要好好利用）。

為了加快速度，國中畢業後可以到職業介紹所找高一的工作（如果無法選高一，可以先選演藝或其他領域，接著再選學術即可）。

進入高中後，仍以吃國、英、數三個基礎科目為主，順利的話再吃其他的。如果沒有意外，最慢在十七歲就高中畢業了。

高中畢業後，馬上到介紹所轉入演藝團。由於十八歲之前不能從事執行製作的工作，所以最好能先做到特約演員。

C、18～21歲7月底：這時候應先轉入執行製作以便向導演之路邁進。由於特約演員的產值較高，所以還是將生產的娃娃留在那裡。另外可以從生活圈逐步轉移娃娃到成就網來工作。

從現在起，玩家的手頭比較充裕了，可以勤跑商店，多



有教練比球員年輕的嗎？

買些禮物送人或改善自己的屬性。由於「編導」和領導、創造有關，所以不妨多買些鋼筆及服飾自用以改善體質方法。總之，21歲7月以前最好能當上場記。

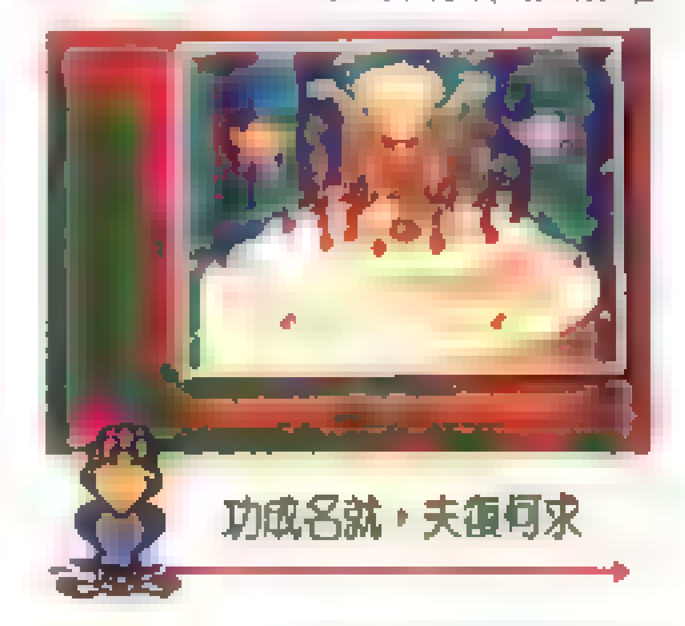
D、21歲7月～25歲6月：此時除了當上編劇要花較多時間外，當上副導演應只需半年，導演只需花一年，國際導演的目標在25歲7月以前應可達成。

E、25歲7月～28歲6月：當上國際導演後的下一個目標是求人生目標的達成，而不是當上製片。所以應該將成就網上所有的娃娃轉移至此生產。至於生活圈方面，當體力超過八千點後只需留兩個娃娃（一個在健身房，一個在遊樂場或其他地方）即可，其餘的也都轉移到成就網上。

F、達成人生目標之後：目標達成後，可以繼續追求「製片」及「公司老闆」的目標，追求總分的突破。如果因為畫面上有太多娃娃而導致嚴重遲滯的情形，可以開啟人物資料的視窗來擋住生活圈，並且以ESC將畫面移至無人的地方，這樣速度就會快很多了。



除了演藝以外，遊戲中還有另五個領域供玩家嘗試。其中又以棒球最容易達成人生目標（筆者曾在25歲10月就達成了）。而政治領域則可以獲得最高的總分。有興趣的玩家不妨試試能否在24歲，甚至23歲達成目標。至於沒有介紹結婚



功成名就，夫復何求

的原因，是因為結婚的對象都各有利弊，為了不減低玩家玩GAME的樂趣，請各位自行摸索吧！另外要提醒各位的是，雖然當到「總統」兩年賺的錢就能買一棟別墅，但是仍以不買為宜。因為買房子花掉的現金絕對比補習費多很多。最後，祝各位玩GAME愉快。



姓名	慕適名	史久任	吳正直	龍惠英	馬星純
物品	書籍	書籍	書籍	書籍	服飾
姓名	牛美麗	朱郁芬	卜直理	尤範豪	賭場老闆
物品	服飾	服飾	服飾	服飾	服飾
姓名	侯智慧	楊敏明	劉圓圓	何學道	戴妍逸
物品	填文玩偶	玫瑰	遊樂器	鋼筆	錄音帶
姓名	蕭孝	朱郁芬			
物品	手錶	鬱金香			



※攻略通則：

雖然抱怨 KOEI 產品沒深度、容易破關的人不少，但也有許多人覺得如三國志系列、信長野望系列等光榮公司的招牌產品非常困難，屬於超高難度遊戲，筆者覺得這除了天份之外（像我天生玩不動模擬飛行），經驗也是很重要的因素，很多高手連說明書都不用看就打的嚇嚇叫，還有許多人完全不懂日文卻輕鬆過關，其實並不是他們比較強，只是經驗較豐富罷了，畢竟系列產品的東西是有承繼性的，就算有所改變還是有限，所以玩信長系列超強的人很可能玩新Ⅱ時就模到了，因爲系統架構完全不同，漏洞自然也不一樣了，因此，如果你一直不能把策略遊戲玩得和你同學一樣好，請靜下心慢慢看下去吧！

我剛剛說到所謂系統漏洞，對大多數策略遊戲而言，這就是攻略的精神所在—乘虛而入，所謂高手，也就是很會找系統漏洞的人，這些漏洞有大有小，小的就是系統中設定不良的參數，使玩家執行某些指令有事半功倍之效，大的就像是三國志Ⅱ代中，用交換領地就可以統一全國，當然，最大最大的漏洞就是超級密技—SAVE 與LOAD。大部分 KOEI 的策略遊戲都有不少漏洞，玩久了就能感覺出來，有些人則懂得如何有計畫的找出系統漏洞，所以整體而言，系統設定的不當之處就是遊戲攻略的所在，這是適用於所有 KOEI 產品的基本法則。

不論如何，除非你自認功力超凡入聖，否則最好仔細看一遍說明書，這對你找出系統漏洞有所幫助，但是，如果你發現遊戲中某些參數的變動因素並不像說明書所述，或是比例沒有那麼重，那就忘了說明書吧，畢竟設計者的理想與現實的產品多少是會有差異的。

※項劉記的技巧：

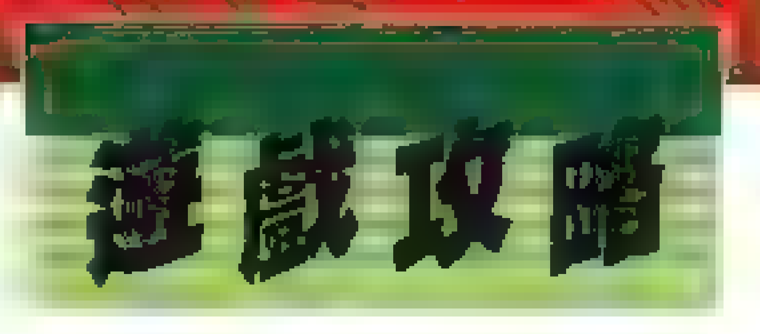
項劉記主要敘述的是項羽與劉邦的楚漢之爭，當時正值秦滅之後，統治天下的大權懸虛，大家雖明白有實力者當之，卻無法肯定誰才算是有實力之人，於是各勢力間發生戰爭，最後由項羽與劉邦取得霸主的地位，分爲西楚與漢兩陣營，遊戲以此爲基礎展開。



本遊戲與光榮公司過去的產品差異相當大，不論系統或界面均有相當不同，以下，再敘述針對已經對系統有相當熟悉的玩家。

首先最重要的就是君主的敬異度，這項參數影響非常大，要努力提昇，進行攻擊、破城、威嚇、掠奪等指令，將會使數值下降，所以非必要時避免之；相反的，進行開發、酒宴、築城等指令，則會使數值上升，可多多爲之。接下來是親睦度，這項數值有時甚至比敬異度來的重要，一般會由於諸侯之間的關係有改變，要常常注意同盟的諸侯親睦度是否夠高，以免發生獨立，最好常保85以上較佳。

同樣是數字問題，要注意佔領都市的建設狀況，全部建設固然很好，不過通常會有速度太慢的問題，最好還是挑大都市來建設會較有效率，人口低於5000人的就不必太麻煩了，都市數量與部隊數上限有關



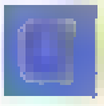
，所以要多多佔領，以便有更多部隊靈活運用。同樣與人口數有關，進行徵兵時請在人口數多的地方進行，才能徵到較多的兵。

遊戲中千萬不要把錢看的太重，盡量揮霍沒關係，不過要有效率，比方說分配時要少量多次；都市友好度太低時，不要吝於花錢辦酒宴；進行外交時盡量用金錢；武裝盡量提昇……等等。當然，既然會花錢就要會賺錢，除了基本的開發指令以及關有運輸的技巧之外，你還可以到同盟諸侯的城市中補給，這點千萬要記住，因為想發財就全靠這個方法了。

作戰時有幾項要點。第一，所謂擒賊先擒王，主動攻擊時要挑諸侯的本部隊打，別老與支部隊糾鬥，只要諸侯一死，不論他有多少兵力，多少城



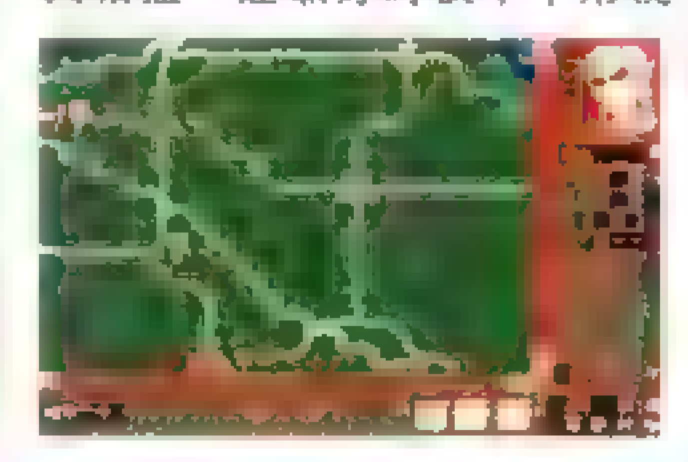
池，都將化為烏有。第二，守城時一定要記得補給和徵兵，並且打到防禦度為零才能撤退，補給和徵兵是避免留下資源給敵人，防禦度降到零是為了奪回城池比較容易。第三，同理可證，盡可能不要讓對方有以上機會，所以攻城戰時兵力要雄厚，通常電腦會先打野戰再撤入城中，玩家要讓電腦撤入城中時，兵力只要一、兩輪射箭就可解決。第四，好漢不吃眼前虧，不論如何都別打沒把握的野戰，能閃就閃，當然更別把諸侯暴露在敵方火線下。



實例：

以下挑幾個劇本來介紹實戰技術。

先說劇本一的劉邦。因為被關在巴蜀之地，所以得憑實力打一片生天，耗損有限的兵力、錢糧必須小心運用，不要募兵以免降低歡睦度，失去唯一的優勢。玩家可先將部隊整編成4～5000人的部隊兩個，並把優秀的武將調至該部隊，接下來就發兵關中，攻下關中後以咸陽為重心進行建設，同時由君主進行外交工作，關內的高奴要先搞定，之後便與各國結盟，運氣好時根本不用親



自出馬就會有人把項羽解決，試著申陽獨立，但不要結盟，否則就不容易出關了，最好拿他來擋項軍。

再來看看劇本二的劉邦。狀況相當好，一開始的重點在於要盡快佔領外黃、固陵、睢陽這三座城，由於這三處都沒有領主，居民也相當多，所以適於建立為橋頭堡，對抗聯盟進可攻退可守，採用守城戰會較容易，外交重點在黥布、田廣，如能拉攏二人便可成為三面夾攻之勢，採用穩定保守的政策就能統一中國，不要太激進冒險，這樣反而容易失控。如果有機會，不妨採用見效極慢的兵糧戰，就是不停地騷擾對方城池或包圍敵部隊，效果也不錯。

劇本三的項羽。表面上雖然勢均力敵，實際上項羽軍有絕對的優勢，劉邦與項羽的部隊在廣武布陣對峙，劉邦在北方擁有廣武，項羽則擁有南方的成皋、滎陽，玩家要立刻把項羽的部隊分別移動到兩座城中，進行徵兵與合流，如此可以編制出過八千人的兩個大型部隊，另一方面，劉邦在廣武的總兵力只有武裝度不高的六千人之譜，所以可以安心進軍廣武，玩家只要不停的攻擊，士氣低落時稍稍休息，劉邦就會輕輕鬆鬆的手到擒來，劉邦死後剩下的勢力只要威嚇就可搞定，整個統一過程只要三個月。

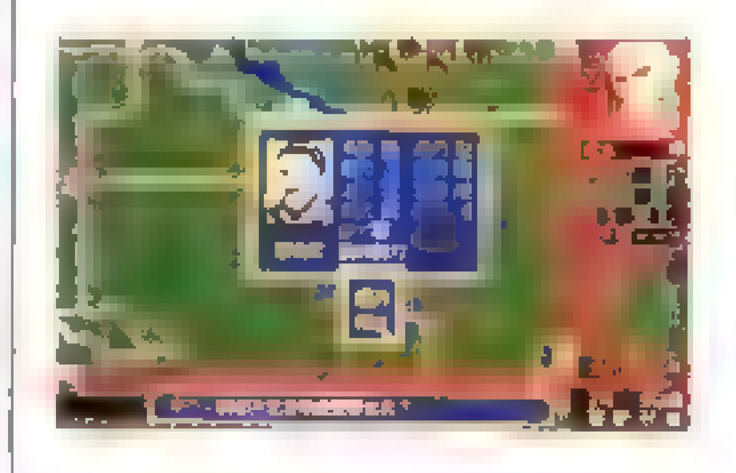
最後看看劇本四的項羽。這又是一個暗藏玄機的劇本，項羽幾乎百分之百獲勝。開始時韓信軍一定會攻擊我軍（沒有更好），把三支部隊都派出據守城下，用弓箭攻擊對方，

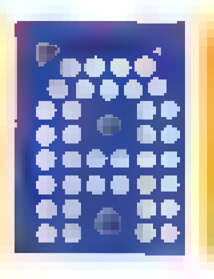


並利用夜間徵兵與補給，撐不住撤退的韓信一定會撤退失敗被你抓到，不要客氣殺了他就好，失去韓信軍的掩護，劉邦本部隊將暴露在你們火線下，用三個週攻他就可以輕鬆搞定，屆時剩下的只有獨立勢力而已，只要恐嚇就可以了；北方蕭公角的部隊只要照前面的作戰要點就可以了。大約只要兩個月就可以讓局勢全面大逆轉。

數據資料：

由於項劉記是策略遊戲，所以各種數值設定便顯的十分重要，以下是項劉記中使用到的部份資料。





都市資料：



說明：

(1)藏金、藏糧　表在該城經由掠奪可得的最大金錢糧食量。

(2)項羽、劉邦　表該城對項羽與劉邦個別支持度。



[illegible]	金	糧	農地	人口	防禦	忠誠	藏金	藏糧	項羽	劉邦
[illegible]	1150	1450	15	1650	50	40	800	1000	50	30
[illegible]	1450	1850	15	2200	50	30	1050	1300	30	30
[illegible]	1600	1700	15	—	90	—				
[illegible]	2600	3200	20	4000	70	30	1800	2250	40	40
[illegible]	3150	3850	20	4900	70	30	2200	2700	20	40
[illegible]	3250	3950	20	5100	70	40	2300	2800	40	40
[illegible]	4400	5300	20	7000	80	70	3100	3700	50	40
[illegible]	2750	2400	25	4200	70	60	1950	2400	10	30
[illegible]	2550	3150	25	3800	70	40	1750	2200	20	60
[illegible]	2100	2700	30	3000	60	50	1450	1900	20	30
[illegible]	2450	3100	30	3600	70	50	1700	2200	40	30
[illegible]	2900	3600	25	4400	60	60	2000	2500	40	30
[illegible]	4200	5200	30	1800	70	20	3050	3800	40	40
[illegible]	1850	2400	30	2600	50	60	1300	1700	20	30
[illegible]	3600	4450	30	5500	70	50	2500	3100	20	50
[illegible]	1500	1800	20	—	90	—				
[illegible]	3300	4100	30	5000	80	50	2300	2850	10	50
[illegible]	4250	5250	35	6500	80	40	3000	3700	30	30
[illegible]	2050	2850	35	2800	50	30	1400	1650	40	30
[illegible]	3150	4000	40	4600	70	80	2200	2800	0	90
[illegible]	3800	4700	40	900	50	40	2600	3400	0	90
[illegible]	4900	6050	40	7500	90	90	3450	4250	0	90
[illegible]	5150	6300	35	8000	80	70	3600	4400	0	70
[illegible]	5450	6650	35	8500	80	30	3800	4650	50	30
[illegible]	3350	4200	35	5000	50	30	2350	2950	70	10
[illegible]	1850	2500	40	2400	50	70	1300	1750	0	90
[illegible]	5750	7000	35	9000	90	40	4050	4900	20	50
[illegible]	1200	1500	25	—	90	—				
[illegible]	4900	6050	40	7500	80	50	3450	4250	50	30
[illegible]	5500	6750	40	8500	80	20	3850	4750	30	50
[illegible]	1350	1900	40	1600	50	20	950	1350	50	30
[illegible]	2200	2850	30	3200	60	40	1550	2000	0	90
[illegible]	3600	4500	40	5300	70	30	2500	3150	50	30
[illegible]	3200	4100	40	4700	60	30	2250	2850	50	30
[illegible]	1500	2100	40	1850	50	40	1050	1450	40	30
[illegible]	2500	3300	45	3400	60	30	1750	2300	80	10
[illegible]	1150	1750	45	1200	30	20	800	1200	80	20
[illegible]	3750	4750	45	5500	60	30	2650	3350	60	10
[illegible]	1650	2300	45	2000	50	20	1150	1600	60	10





劇本 2



[illegible]	金	糧	農地	人口	防禦	疲憊	獻金	獻糧	項羽	劉邦
[illegible]	1150	1500	15	1700	55	40	800	1050	50	30
[illegible]	1500	1300	15	2250	55	40	1050	1300	30	30
[illegible]	1550	1750	15		95			—		
[illegible]	2650	3250	20	4100	75	30	1850	2300	30	30
[illegible]	3200	3900	20	5000	75	70	2250	2750	10	30
[illegible]	3300	4050	20	5250	75	60	2300	2850	30	30
[illegible]	4500	5450	20	7200	85	70	3150	3800	30	30
[illegible]	2750	3450	25	4200	75	60	1950	2400	10	30
[illegible]	2600	3250	25	3900	75	60	1800	2250	10	60
[illegible]	2150	2750	30	3050	65	50	1500	1900	10	30
[illegible]	2500	3200	30	3700	75	60	1750	2250	20	40
[illegible]	2950	3650	25	4500	65	70	2050	2550	20	40
[illegible]	4300	5300	30	1950	75	20	3150	4000	20	50
[illegible]	1900	2450	30	2650	45	30	1300	1700	10	30
[illegible]	3700	4600	30	4500	75	50	2600	3200	10	50
[illegible]	1550	1850	20	—	95	—	—	—		
[illegible]	3400	4250	30	5200	85	50	2100	2950	10	60
[illegible]	4350	5400	35	6750	85	40	3050	3750	20	20
[illegible]	2050	2700	35	2850	55	30	1450	1900	30	40
[illegible]	3200	4100	40	4700	75	60	2250	2850	0	90
[illegible]	3900	4800	40	950	55	40	2650	3450	0	90
[illegible]	5000	6200	40	7700	95	60	3500	4350	0	90
[illegible]	5250	6450	35	6200	85	70	3700	4500	0	70
[illegible]	5500	6800	35	8700	85	20	3900	4750	10	30
[illegible]	3400	4250	35	5100	55	30	2400	3000	80	10
[illegible]	1850	2500	40	2450	55	70	1300	1750	0	90
[illegible]	5850	7150	35	9200	95	50	4100	5000	10	60
[illegible]	1250	1550	25		95					
[illegible]	5000	6200	40	7700	80	40	3500	4350	40	30
[illegible]	5600	6900	40	6700	85	10	3950	4800	20	60
[illegible]	1400	1950	40	1650	55	10	950	1350	40	20
[illegible]	2300	2900	30	2250	65	30	1600	2050	0	80
[illegible]	3650	4600	40	5400	75	20	2550	3200	50	20
[illegible]	3300	4150	40	4800	65	20	2300	2900	50	20
[illegible]	1550	2150	40	1900	55	30	1100	1600	40	20
[illegible]	2550	3350	45	3500	65	20	1800	2350	80	10
[illegible]	1200	1800	45	1250	35	10	850	1250	80	20
[illegible]	3800	4800	45	5800	65	20	2650	3350	50	20
[illegible]	1700	2350	45	2050	55	20	1200	1650	50	20







	金	糧	農地	人口	防禦	疲憊	賦金	賦糧	項羽	劉邦
[illegible]	1200	1550	15	1750	60	20	850	1050	30	40
[illegible]	1550	1900	15	2300	60	50	1050	1350	30	40
[illegible]	1600	1800	15	—	100	—	—	—	—	—
[illegible]	2700	3350	20	4200	80	20	1900	2350	30	40
[illegible]	3250	3950	20	5100	80	60	2300	2800	10	40
[illegible]	3400	4100	20	5300	80	70	2350	2900	20	70
[illegible]	4650	5600	20	7400	90	60	3250	3900	20	50
[illegible]	2850	3500	25	4300	80	70	2000	2450	10	50
[illegible]	2650	3300	25	4000	70	50	1850	2300	10	70
[illegible]	2150	2750	30	3100	70	50	1500	1950	10	50
[illegible]	2600	3250	30	3800	80	50	1800	2300	20	60
[illegible]	3000	3700	25	4600	70	60	2100	2600	30	50
[illegible]	4500	5400	30	3100	90	20	3250	4200	20	60
[illegible]	1900	2500	30	2700	60	60	1350	1750	20	40
[illegible]	3850	4750	30	5900	80	70	2700	3300	20	60
[illegible]	1600	1900	20	—	100	—	—	—		
[illegible]	3550	4400	30	5400	90	60	2500	3050	20	60
[illegible]	4500	5550	35	6900	90	70	3150	3850	40	40
[illegible]	2100	2750	35	2900	60	40	1450	1900	30	40
[illegible]	3300	4150	40	4800	80	70	2300	2900	0	90
[illegible]	3950	4850	40	900	60	30	2700	3500	0	90
[illegible]	5150	6350	40	7900	100	70	3600	4450	0	90
[illegible]	5400	6600	35	8400	90	60	3750	4600	0	90
[illegible]	5700	6950	35	8900	90	30	4000	4850	30	40
[illegible]	3450	4350	35	5200	60	60	2450	3050	80	10
[illegible]	1900	2550	40	2500	60	50	1350	1800	0	90
[illegible]	6000	7300	35	9400	100	40	4200	5100	10	60
[illegible]	1300	1600	25	—	100	—				
[illegible]	5150	6350	40	7900	85	50	3600	4450	50	30
[illegible]	5750	7050	40	8900	90	30	4000	4900	20	70
[illegible]	1400	2000	40	1700	60	20	1000	1400	50	30
[illegible]	2350	3000	30	2300	65	20	1650	2100	0	90
[illegible]	3700	4650	40	5500	80	30	2600	3250	40	30
[illegible]	3350	4250	40	4900	70	30	2350	2950	40	30
[illegible]	1550	2150	40	1950	60	50	1100	1500	30	40
[illegible]	2600	3400	45	3600	70	30	1850	2400	80	10
[illegible]	1250	1800	45	1300	40	20	850	1250	80	20
[illegible]	3850	4900	45	5700	70	30	2700	3400	40	50
[illegible]	1700	2350	45	2100	60	20	1200	1650	40	30

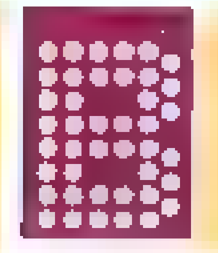




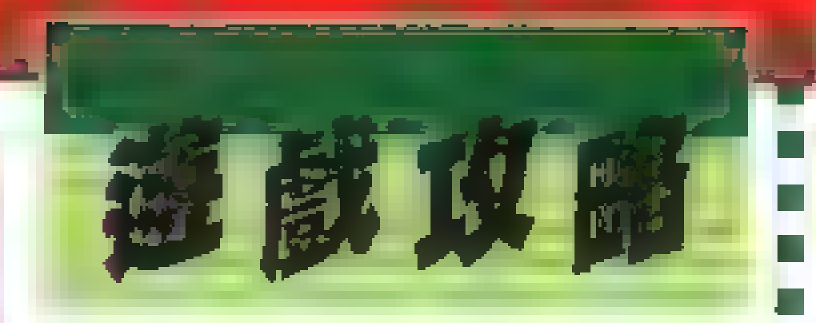
劇本 4



	金	糧	農地	人口	防禦	民忠	獻金	獻糧	項羽	劉邦
[illegible]	1250	1550	15	1800	65	30	850	1150	30	50
[illegible]	1550	1950	15	2350	65	40	1100	1350	30	50
[illegible]	1650	1850	15	--	105			—		
[illegible]	2800	3400	20	4300	85	10	1950	2400	20	50
[illegible]	3300	4050	20	5200	85	50	2300	2850	10	50
[illegible]	3450	4200	20	5400	85	60	2400	2950	10	60
[illegible]	4750	5700	20	7600	95	50	3350	4000	20	50
[illegible]	2900	3600	25	4400	85	60	2000	2500	10	60
[illegible]	2700	3350	25	4100	85	40	1900	2350	10	60
[illegible]	2200	2800	30	3150	75	40	1550	1950	10	40
[illegible]	2650	3350	30	3900	85	40	1850	2350	20	50
[illegible]	3050	3800	25	4700	75	50	2150	2650	20	50
[illegible]	2850	3500	30	2900	90	80	2000	2500	10	60
[illegible]	1950	2550	30	2750	65	60	1350	1750	10	50
[illegible]	3950	4850	30	6100	85	60	2750	3400	10	60
[illegible]	1650	1950	20	—	105	—	1950	—	—	—
[illegible]	3650	4500	30	5600	95	50	4500	3150	10	70
[illegible]	4600	5650	35	7100	95	70	5650	3950	40	50
[illegible]	2100	2750	35	2950	65	30	2750	1950	20	50
[illegible]	3350	4250	40	4900	85	60	2350	2950	0	90
[illegible]	4000	4900	40	950	65	20	2750	3550	0	90
[illegible]	5250	6450	40	8100	105	60	3700	4550	0	90
[illegible]	5500	6700	35	8600	95	50	3850	4700	0	90
[illegible]	5800	7050	35	9100	95	30	4050	4950	20	50
[illegible]	3550	4400	35	5300	65	60	2450	3100	80	20
[illegible]	1950	2600	40	2550	65	40	1350	1800	0	90
[illegible]	6100	7400	35	9600	105	30	4300	5200	10	70
[illegible]	1350	1650	25	—	105	—	—	—	—	—
[illegible]	5250	6450	40	8100	90	60	3700	4550	30	50
[illegible]	5850	7150	40	9100	95	30	4100	5000	20	70
[illegible]	1900	2550	40	2500	95	40	1350	1800	40	40
[illegible]	2400	3050	30	2350	70	20	2350	2150	0	90
[illegible]	3750	4700	40	5600	85	50	2650	3300	20	40
[illegible]	3400	4300	40	5000	75	50	2400	3000	30	50
[illegible]	1600	2200	40	2000	65	60	1100	1550	20	50
[illegible]	2650	3500	45	3700	75	30	1850	2450	80	20
[illegible]	1250	1850	45	1350	45	20	900	1300	80	30
[illegible]	3950	4950	45	5800	75	30	2750	3450	30	50
[illegible]	1750	2400	45	2150	65	20	1200	1700	20	50



軍隊資料：





劇本 1

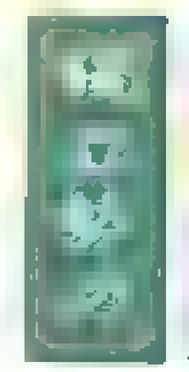




	武將	兵	金	糧	武裝	士氣
劉邦	劉邦、樊噲、夏侯嬰、陸賈	1900	1400	2000	40	100
	王吸、呂澤、薛歐	1700	1000	1700	30	100
	張良、紀信、周苛、樅公	1700	1100	1700	30	100
	韓信、靳彊、[illegible]、[illegible]、酈食其	1800	1200	1900	30	100
	周勃、曹參、盧綰、陳何、[illegible]	1800	1100	1700	30	100
	蕭何、任敖、周昌、酈商、審食其	1900	1200	2000	30	100
	王陵	1800	2200	2200	40	100



	武將	兵	金	糧	武裝	士氣
項羽	項羽、桓楚、范增、周殷、鍾離眛	2000	2000	2500	100	100
	季布、[illegible]、丁公、曹咎、[illegible]	1800	1800	2200	90	100
	陳嬰、武涉、田假	1700	1500	1800	80	100
	龍且、項伯、項莊、項聲、陳平	1800	1800	2200	90	100
	周蘭、鄭昌、薛公	1800	1200	2000	80	90
司馬欣	司馬欣	1800	1600	1800	70	100
		1500	1000	1500	80	90
董翳	董翳	1700	1500	1800	70	100
		1500	1000	1500	60	90
申陽	申陽	1400	1600	2000	50	100
		1600	1200	1800	40	100
章邯	章邯	1800	1500	2000	80	100
	章平	1600	1000	1600	70	90
黥布	黥布	1800	1600	1800	60	100
		1300	1000	1300	50	90
臧荼	臧荼	1600	1400	1800	60	100
	[illegible]	1400	1200	1600	60	90
	[illegible]	1800	1100	1800	50	100
	魏豹、魏無知	1900	1700	1900	60	100
	司馬卬	1800	1600	1800	60	100
	[illegible]	1700	1200	1900	50	100
	司馬卬	1800	1600	1800	60	100



	武將	兵	金	糧	武裝	士氣
田榮	田榮、田光、田吸、夏說	1800	1500	2000	60	100
	田橫、田既、田廣	1700	1400	1800	50	100
	彭越	1600	1200	1700	50	100
	[illegible]	1600	1200	1800	40	100
	陳餘、李左車	2000	1600	2000	50	100
	張耳、張敖、貫高	1800	1500	1800	50	100



劇本 2

	武將	兵	金	糧	[illegible]裝	士氣
劉邦	劉邦、樊噲、張良、陸賈、夏侯嬰	2000	1800	2200	50	100
	王吸、薛歐、雍齒、王陵、審食其	1800	1200	1800	40	100
	灌嬰、周苛、紀信、樅公、叔孫通	1800	1500	1800	40	100
	韓信、靳彊、曹參、鄭忠、司馬卬	1800	1700	1900	40	100
	周勃、隨何、劉賈、申陽、盧綰	1800	1500	1800	40	100
	蕭何、袁生、酈商、任敖、周昌	2000	2000	2500	50	100
	柴武、魏豹、呂澤、魏無知、酈食其	1600	1400	1800	40	100
	張耳、貫高、張敖	1500	1200	1600	30	90
	彭越	2000	1500	2000	40	100
項羽	項羽、范增、周殷、[illegible]、鍾離眛	2000	1800	2500	100	100
	季布、丁公、曹咎、呂馬童	1800	1500	2000	90	100
	項伯、項莊、項聲、龍且、陳平	1800	1600	2200	90	100
	[illegible]、薛公、周蘭、蕭公角、司馬欣	1800	1800	2400	95	90
臧荼	[illegible]、陳嬰	1800	1800	2000	90	100
	臧荼	1800	1300	1800	60	100
	英布	1500	1100	1600	50	100
	[illegible]	2000	1400	2000	60	100
	共敖	2100	1500	2200	60	100

	武將	兵	金	糧	[illegible]裝	士氣
田廣	田廣、田橫、田假	2000	1800	2000	60	100
	[illegible]	1800	1500	2000	50	100
黥布	黥布、[illegible]	2200	1700	1900	60	100
		1700	1200	1800	55	90
陳餘	陳餘、夏說	1800	1200	1800	50	100
	李左車	1500	1000	1600	40	90
歇	歇	1800	1400	2000	40	100

劇本 3

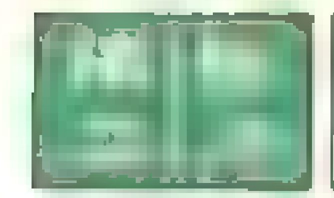
	武將	兵	金	糧	[illegible]裝	士氣
劉邦	劉邦、張良、樊噲、陳平、夏侯嬰	2400	2200	2800	50	90
	周勃、灌嬰、隨何、呂澤、叔孫通	2200	1600	2200	40	90
	曹參、靳彊、柴武、任敖、魏無知	2200	1800	2400	40	90
	黥布、劉賈、盧綰、[illegible]	2200	1800	2200	40	100
	陸賈、樓煩、鄭忠、侯公、韓王信	2100	1800	2200	40	90
	王陵、雍齒、薛歐、王吸、王翳	2000	1500	2000	40	90
	蕭何、袁生、周昌、酈商	2700	2500	3000	50	100
韓信	韓信、蒯通、李左車	2000	1500	2200	70	100
	陳賀	1700	1200	1800	60	100
	孔熙	1700	1200	1700	70	100
臧荼	臧荼	2000	1500	2000	60	100
	欒布	1800	1200	1800	50	100
	張耳、張敖、貫高	2000	1500	2200	50	100
	吳芮	2300	1800	2300	60	100







項羽	項羽、項伯、武涉	2500	2000	2200	100	100
	項莊、季布	2000	1850	2100	95	100
	項聲、張遠	1800	1500	1800	90	100
	丁公、蕭公角	2500	2000	2500	100	100
	周殷、呂馬童	2200	1800	2200	90	100
	陳嬰	2000	1700	2200	90	90
	鍾離昧	1500	1500	1600	90	100



彭越	彭越	2000	1500	2200	60	100
		1800	1200	1800	60	90
	共敖	2400	1700	2500	50	100



劇本 4

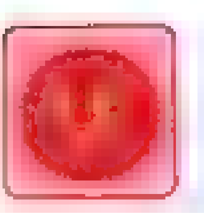




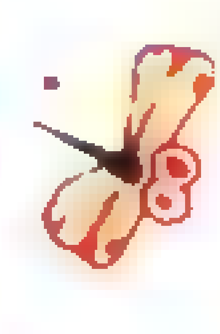
	武將	兵	金	糧	武裝	士氣
劉邦	劉邦、樊噲、張良、陳平、夏侯嬰	2500	1800	2600	50	100
	王陵、隨何、樺頫、灌嬰、呂澤	2000	1100	2000	40	100
	陸賈、樂說、靳彊、陳嬰、任敖	2200	1500	2100	40	100
	曹參、酈商、審食其、叔孫通、韓王信	2200	1600	2200	50	100
	王翳、楊喜、楊武、呂勝、呂馬童	2000	1500	2000	10	100
	周勃、利幾、劉賈、周緤、盧綰	2200	1500	2200	40	100
	蕭何、周昌、夏生、魏無知	3000	2700	3000	50	100
	酈商、薛歐、雍齒、王吸	2000	1000	2300	10	100
韓信	韓信、李左車	2500	1600	2500	70	100
	孔熙	2000	1100	2000	70	100
	陳賀	2000	1100	2000	60	100
張耳	張耳、貫高	1800	1800	2000	50	100
	張敖	1500	1500	1800	40	100
臧荼	臧荼	2200	1700	2400	65	100
	欒布	2000	1400	2000	60	100
吳芮	吳芮	2000	1600	2100	65	100
		1800	1200	1800	60	100
彭越	彭越	2300	1700	2300	60	100
		2000	1500	2200	50	100
	黥布、楊	2200	1800	2400	50	100



項羽	項羽、項聲、項莊、張遠	2500	1200	1800	100	90
	項伯、季布	2200	1000	1600	95	90
	武涉、鍾離昧	2200	1000	1600	95	90
	丁公、蕭公角	2700	2200	2900	100	90





三國志之 牌戰風雲

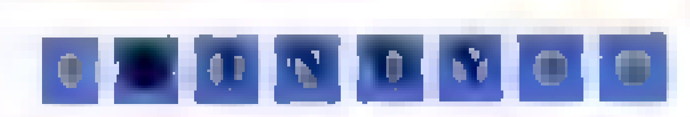
近來不知是國家意識抬頭，抑或民族自覺興起，國人開始復興中華文化，發揚傳統國粹，接連出了幾個麻將遊戲，像新推出的牌戰風雲就是以三國時代爲背景的麻將遊戲。

此遊戲乍看之下，相當引人注目，因爲它用了著名政治人物的玉照代表每一位主角，讓人不免有額外的聯想。不過，當你深入了解後，會發覺它只不過是一個普通的十三張麻將，那些皺眼的畫面，只是一個噱頭罷了，與遊戲的進行並無關聯。而類似於策略遊戲的攻略模式，也只有點綴性的作用，沒有大意義，甚而有些不合理，因爲別人永遠不會攻打你，而當你去侵略別國時，與你對奕的三名將領，並沒有一致對外，反而自相殘殺，令人不解。

另外，在音效部分，雖然作者刻意使原音重現，讓玩家能夠莞爾一笑，但因爲模仿的不成功，而糟蹋了原本的美意。

除此之外，令人追病的是電腦太會作弊了，尤其在挑戰模式表現的十分明顯，你與對手的胡牌比例約爲（1：20）甚至以上，而有還有同一張牌出現五隻，實在……。

希望作者以後能以合理的AI提高遊戲的難度，而不要用這種惱人的方法。

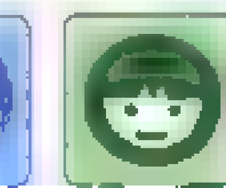
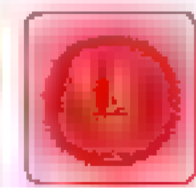


PAGAN 旅行團

創8一出來，就趁著週六回家去買了它，可惜身爲住校生，只能每個週六回去玩一下，過過癮。後來放了寒假，又有攻略，以及不曉得自己是如何修改的，也可以瞬間移動了，從此燒殺擄掠、無惡不作，吃喝嫖賭，無所不幹。一遇到看不順眼的人物，就找河流丟下去，阿彌陀佛，往生極樂，天天打電話問同學進度，心裡想功課上贏不了他，那玩遊戲他就贏不了我了吧！目前進度遙遙領先，Wa！爽爽。

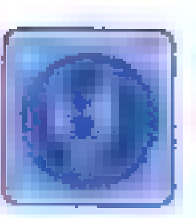
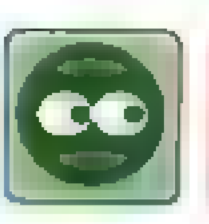
到了遊戲後段，因爲少學了一項法術，以致於米爾倫不肯教我"時空之旅"，只好叫先前的進度出來，沒想到進度最近的的就只有從救水元素神開始。天啊！認了吧！還要千元學法術，而且還不是"時空旅行術"。再怎麼想也只有一種方法了一「搶劫」，就先從 Torna 他老婆下手吧！趁著她不在家，將她家的雨刷門丟到樓上去了，把裡面的珠寶洗劫一空，再去四處搜括財物，三不五時的幹掉幾名守衛，舒展一下筋骨，順便拿走他身上的十元，有時候還沒有呢！唉！上述罪行，大概足夠判個三、五千年有期徒刑了，努力作惡了大概三個多小時，心想總該夠了吧，可是壞人總是沒啥好下場，算算只有賺了三百多元，離一千元還有一段艱辛的路程。啊！命運真悲慘！聖者殺人難道也有罪嗎？

姑且不提創8爲人詬病的硬體需求及其他林林總總，如果就場景的安排來說，在畫面上，它的確給了我們極度的震撼，就拿食屍鬼來說吧！每當他從地底冒出來時，那股陰森的感覺，真是無法比擬，儘管早已知道他會出現。此外某些動畫亦是令我印象深刻，如與水師的鬥法等，稱讚了這麼多，我還是要說一句話：「聖者

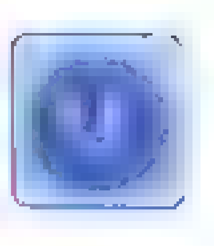






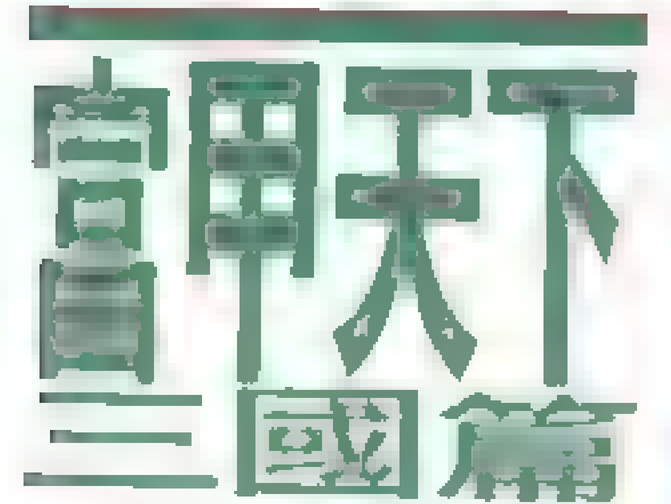







也是人，怎麼在創 8 中，他變成了超人了。」這是令我百思不解的地方。



套遊戲我買回來也有一段時間了，由於我持續扮演劉備，所以孫權和曹操也不知淪為乞丐多少次了，可是這一個遊戲當中不足的地方也是有，我就大概的說一下吧！

1.音樂：不管你在任何一個場景之下，總是那一千零一條歌，在這個漫漫的統一過程中，難道只有一首歌可聽嗎？

2.場景：每次電腦控制的人到賭場總是 A 到了一兩萬元走而我總是被「A」走一兩萬元，而且電腦控制的人經常走到計謀舖，而我走了一百次也走不到，致於其它的，就更不用說了。

3.速度：有一些東西玩久了就知道什麼了，它居然還要慢慢的等，真是太過份了一點。

不過對於才兩片裝的磁片遊戲也不要太過苛求了，畢竟才賣四百二十元而已，雖然它有上述的缺點不過，還是非玩不可，值得一試再試，一玩再玩。





著「X戰機」系列在各地告捷的餘威， Lucas 的製作群並不因此滿足，利用 CD-ROM 的超大容量，再製作一個更寫實、更刺激的動作射擊鉅作--「絕地大反攻」。本遊戲再度將星際大戰電影中的驚險、刺激的戰鬥帶給玩者，並推翻了 CD-ROM 不適宜製作動作遊戲的傳言，以高超的程式設計克服 CD-ROM 資料處理速度太慢的致命傷，更利用其大容量製作出絢麗的激鬥畫面和一流的過場動，以及那耳熟能詳的電影配樂，帶領玩者再度回到那遙遠的銀河系中，實現孩提時的夢想。

「絕」片的劇情大體上是由電影的第一、二集交雜改編，再加上一些訓練任務而成（但為何取電影第三集的片名？好像有點奇怪），所以劇情上有點不太連貫，也與記憶中的歷史相衝突，不過既然是動作遊戲，我們就原諒它的劇情吧！由於「絕」片的聲光效果相當傑出，所以許多場景都令人印象深刻，如駕駛 A 戰機穿梭於鐘乳石間，或是駕著雪地飛行器在 Walker（裝甲獸）身呼嘯而過，還是在峽谷裡九彎十八拐，都是相當難忘的經驗。

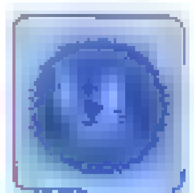
但老實說，除了這些聲光效果，「絕」片的耐玩度是相當差的，雖然它提供了多種動作模式，但實際上只要多玩幾次，便可發覺敵人總是在相同的方位出現，只消把準星擺好位置就等著敵機來送死了。另外既然它提供了多種模式，對同一個任務有兩條以上的解決方法，應該也是可以做到的。如在對付 Walker 的那一章節，電影上至少提供了種方法，總比像隻蒼蠅般的繞著 Walker 飛，乘機摧毀每一寸盔甲，這樣省時且有效率多了。

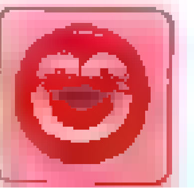
總而言之，雖然它仍有缺失，但其優異的聲光效果，仍然值得各位玩家上機，尤其對星際大戰迷來說，「絕」片絕對不會讓你失望， May the Force Be With You

SKMJ

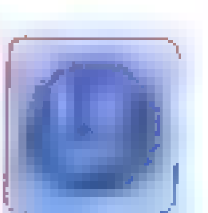










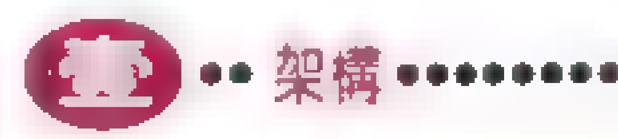




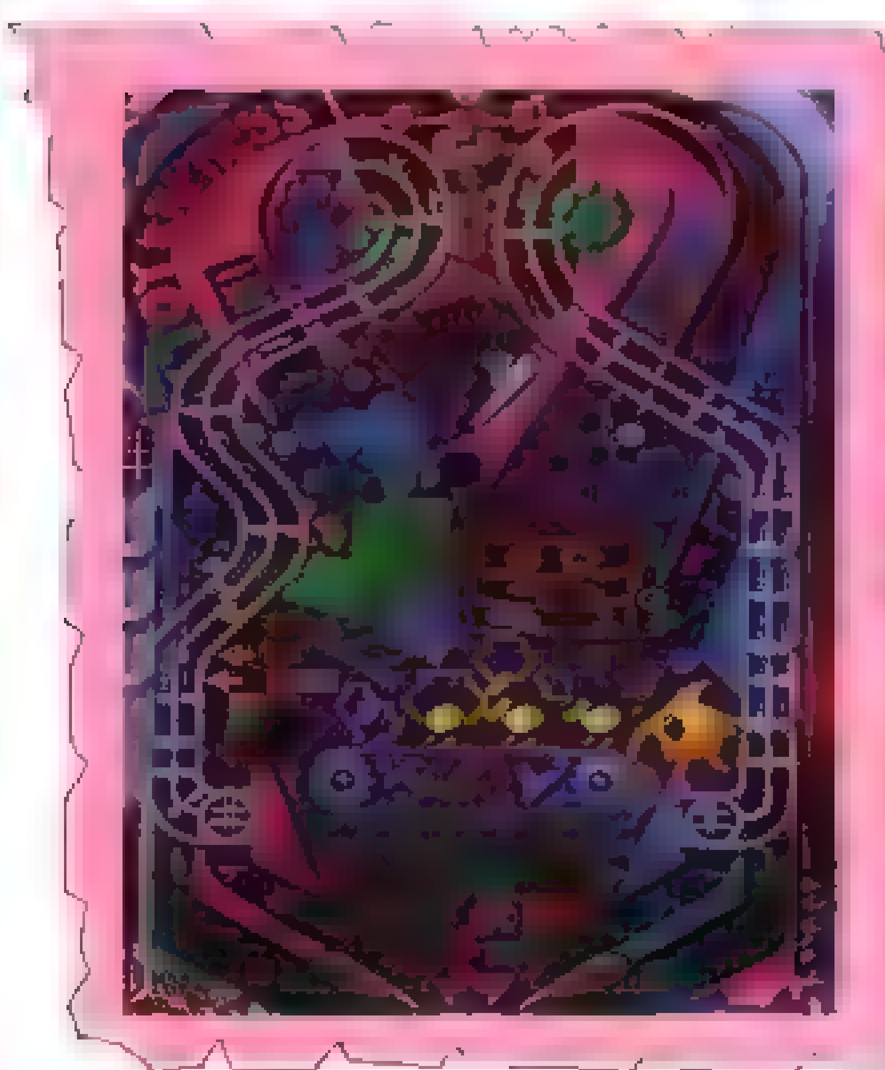
出版公司／大　新

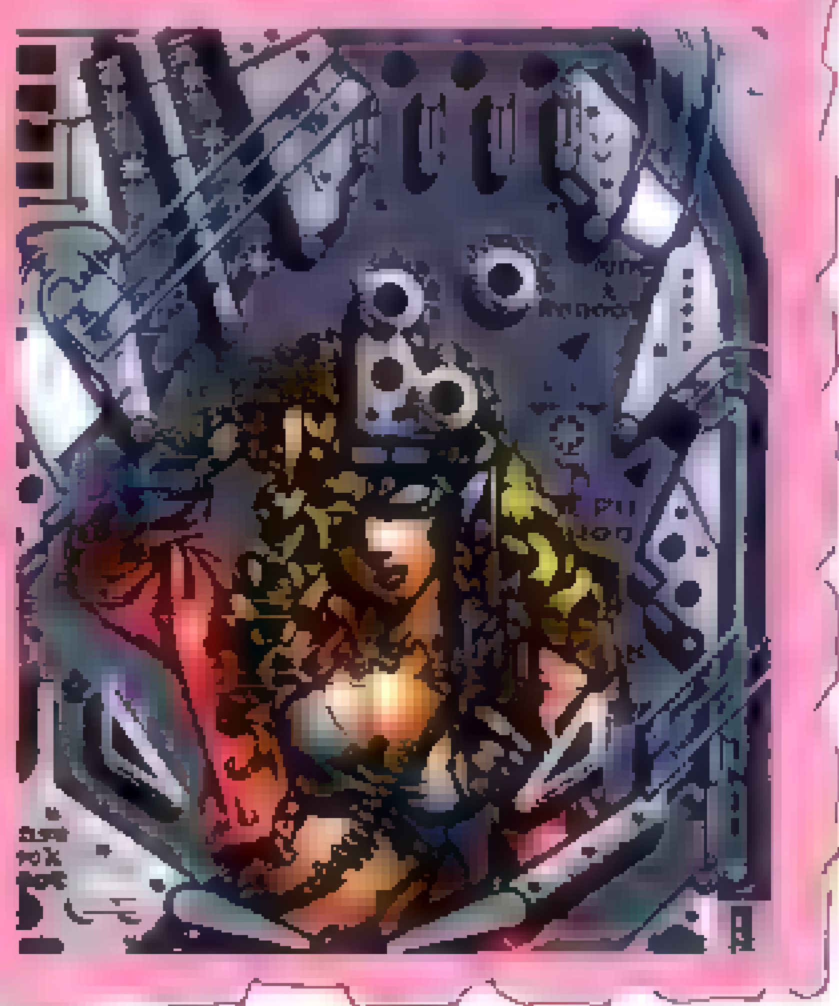
本文作者／APOLF

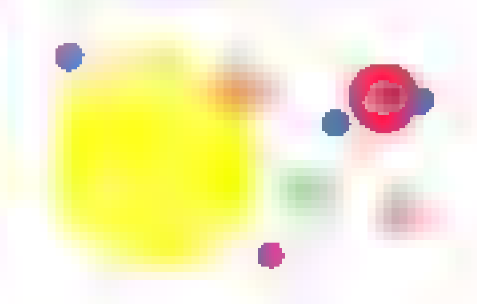
不知道玩家有沒有在遊樂場中玩過彈珠台，那種一邊按鈕一邊搖晃機台以求更高分的情景不曉得是否有所經歷，也許有人更狠--都快把機台掀翻了而被遊樂場老闆〞勸戒〞一番也是有的。可是在電腦上玩彈珠台總不能搖撼你的電腦吧！那樣不僅對你的電腦壽命有影響，而且別人會以為你腦筋〞秀逗〞了呢！可是現在將給你一個驚喜，你終於可以在電腦上玩彈珠台時享受到真是搖晃機台的樂趣，甚至把台子給掀翻，有沒有搞錯？那這個遊戲沒玩兩次你的電腦不就完了，不，當然不是叫你去真的搖電腦，而是遊戲提供了功能鍵去模擬搖機台甚至把台子向上晃的效果，偉的嗎？不錯，這就是為什麼叫做「搖滾霹靂彈」的原因了，這樣才有真正的臨場感嘛！（筆者似乎有些暴力傾向!!）



遊戲共有12個關卡，其中最後四個是必須玩家將意見調查表寄回公司，而才能得到最後四關。因此如果你是非法盜版的使用者的話給您一個良心的建議－去買正版軟體吧（可不要又用心良苦的去盜拷了，那樣太對不起原作者了嘛！）先從前面八關談起，其實每個遊戲都有告訴你得分的要訣，不過知道了還不夠，您必須做到才能得到高分。由於畫面是採上下兩個螢幕捲動，因此對於反應不夠好的玩家可能是嚴苛的考驗，不過幸好您仍能修改一下機台高度讓珠子滾下來的速度減慢，如果您想虐待自己也可以把機台高度調大，那就有得你忙的了，當然成就感也就……







貳 分數計算

以往玩彈珠台大概都只是設法不讓珠子掉下去而已，也不太清楚分數的計算，現在「搖滾霹靂彈」不僅告訴你分數的算法，還有如何獲得高分的技巧。打彈珠成為很講求控球技巧及時間的拿捏，有些設計十分特殊，還有時間限制，不僅僅是把燈打亮，也要講求順序。像超級機器人中當 IQ 燈亮起把球打入最左邊的電腦通結球道，可獲得 IQ 分數，但當病毒燈（VIRUS）亮時你只有15秒時間再打進此球道以消除病毒，這不僅是考驗你的反應更是對玩家控球能力的挑戰。每種關卡都各有主題也各有特色，不過有些純粹是西方人的觀念設計不容易理解，像是淘金夢中為何要抓精靈及兔子腳，這對我們而言可能沒什麼意義（反正是外國的東西）。不過像是大爆大賽車，深海世界都還容易理解，深海世界中像鯊魚攻擊必須在限時內射進氧氣袋的洞，發生危險之須進次長坡道才能脫離險境等，不仔細看手冊或線上說明規則的話可能玩起來就會不知所云，這大概不是一個隨便的彈珠遊戲，不過你必須花心思去了解其設定再來玩會得到比較多，否則一個勁的去玩可能會有一頭霧水的感覺。

參 音效及音樂

老實說筆者不見得喜歡每個關卡的音樂及音效，不過大卡的感覺是很令人振奮的，連一向不玩遊戲的筆者之妻都玩得超過上床時間，可見用心製作的東西的確不會白費。尤其從來不曾想過可以在電腦上重溫以往那種搖撼機台的暴力快感，雖然有時電腦會判定你搖得過頭而算機台掀翻了，但這令人想起遊樂場老闆的橫加干涉（不搖何必來玩彈珠台呢！）也是挺有趣的。



肆 結論

流暢度而言，雖然是上下捲動模式，但不論彈跳、射擊，珠子的滾動處理得都挺流暢的。雖然一開始對不是全螢幕而分成上下捲動有些怨言，不過玩了一陣子也就習慣了。畢竟要把整個彈珠台放在一個畫面是放不下的，放得下就看不清楚了，只是被我老婆玩一陣子之後大概我的經驗也差不多了。快快快，不要錯過這個可以左搖右搖甚至向上掀的彈珠遊戲，還不用怕老闆念哦！





群英會審 VER 2.0

Dracula



畫面捲動很流暢不會有窒礙感，音效十足宛似大型彈珠台。不同關卡有其不同的設計，而玩家可以簡易上手，是偏愛解謎的玩家的另一選擇。

阿達



雖然最近電腦遊戲中連出了好幾套珠子檯遊戲，但搖滾霹靂彈的音效絕對可算是其中的佼佼者。畫面捲動相當流暢，玩起來的感覺也相當好，輕鬆休閒的好遊戲。

捲毛



聲色的表現自是不在話下，與同類作品較之，確有過人之處。最令人欣慰的是其中的暴力功能 搖、晃、掀彈珠台，眞是酷斃了。

群英靶場

60
70
80
90
100





●出版公司／第三波

■本文作者／RXZ

【船長手札】

1520 年1月1日

凱賽隆和我從熱內亞出發，十天後到達了願意替我還清債務的資助人--法雷爾公爵的官邸，葡萄牙的首府-里斯本。

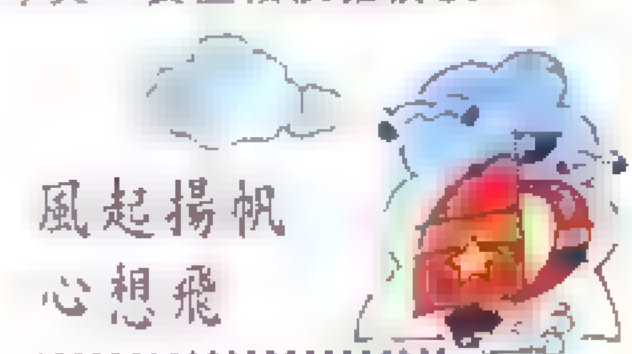
1520 年1月12日

里斯本真大！好不容易遇見一位好心的婦人指點才找到公爵的官邸。為了盡快擺脫那種天天被人追著討債的生活，並且公爵夫人所開的條件也不苛刻，於是便接下了任務，只是茫茫大海中上那兒去找小法雷爾．約翰呢？管它去！看凱賽隆那副憂心忡忡的樣子真是好笑，不過到底要上那兒去好呢？亞力山卓吧！聽說那兒有人知道黃金之國，就這樣，天翔號開出了里斯本港的船塢，開始我們的黃金之國的旅程…



黃金、帝國、夢想、情仇

相信經過漫長等候的各位船長見到大航海時代Ⅱ（以下簡稱大Ⅱ）的時候會有一種熟悉的感覺，再一次站在船首，迎著帶有鹹味的海風，眺望遠方的海平面上，尋找令人怦然心跳的金銀島，在叢林溪流裡發掘寶藏，在新大陸上開拓蠻荒的地理，相信每一位船長都有著不同的抱負和理想，這一次，不再只是往返於城市港口的貿易商人，在爾虞我詐的市場外，湛藍海水上的隆隆砲火將每一分每一秒與你同在，外面的世界等著你的到來，踏上陌生的土地，尋訪未知的文明和珍寶，還有比黃金更加重要的真情，這就是全新的大航海時代Ⅱ，大Ⅱ提供了6個主角給玩家選擇，比起一代來遊戲內容更加地豐富，而在故事劇情上的安排更是張力十足，不論玩家選擇那一個主角，命運的安排使得六位主角會有因緣際會的時候，是敵是友自然是宿命，在一條主線劇情下能夠讓六個人的命運息息相關，並引發出六種截然不同的遊戲方式，選擇不同的主角會有不同的感受和似曾相識的親切，奧托．斯賓諾拉奉命殲滅西班牙艦隊、約翰．法雷爾要尋找傳說中的基督教國家--普萊斯特約翰，恩斯特．洛佩斯想製作世界地圖，皮耶德．康迪的黃金帝國之旅、阿蘭．維斯特要增添奧斯曼帝國的同盟港、卡特琳娜．艾蘭茨要手刃殺害兄長和情人的仇人，在16世紀的舞台上揮灑奔放的青春，相信有許多人會因為同情而選擇卡特琳娜，對筆者而言，造訪未知而神秘的黃金之國卻更加有趣，每位玩家都會有不同的想法，選擇不同的角色，這就是二代中最大的進步，接續一代由萊昂復興家族聲望20年後的今天，長江後浪推前浪……



風起揚帆 心想飛

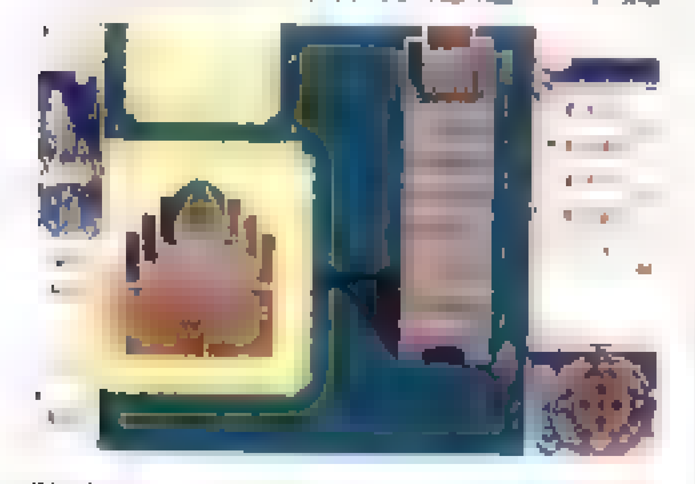
在這個號稱新光榮系列（REKOEITION SERIES）的策略遊戲中，安排得極為緊密的故事劇情（雖然事件並不多，不是RPG、AVG嘛！）最讓筆者感到欣慰，老實說最近光榮的遊戲似乎走偏了方向，也可以說是矯枉過正，變得太過注重聲光表現的同時卻沒能提升遊戲的內涵，但願新光榮系列會是新的希望，哈哈！扯遠了。除此之外，就如同前面提過的，大Ⅱ在聲光方面的表現亦下了一番功夫，在 PC 上看到的大Ⅱ比起超任版好上不知幾倍，由專人製作的背景音樂、考據詳實的歷史地理背景，大Ⅱ製作態度之嚴謹可見一般，較弱的一環應該算是音效吧！當玩家走遍世界各地去遊覽的時候，屬於不同地方的音樂、充滿地域色彩的宗教文化是否深深打動你的心？船長！風起了！還等什麼呢?



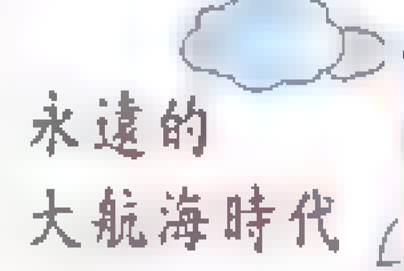
絡繹不絕的海上絲路

雖然每位主角都被賦與了不同的使命，但是民生問題總要解決吧！除了跑單幫老老實

當做個商人，賺點差額的蠅頭小利，您也可以做個殺人不眨眼的海盜，以盜維生，接下事務所的工作，幫人送信，討債，積蓄一點小錢，和地圖、珍寶商簽合約，去冒險，畫下你曾到過的村落、城市，彎曲的海岸線，當你好不容易有了足夠的錢時，別忘了到銀行把它存起來，或者訂製一艘威風凜凜的威尼斯砲艦，讓你的生命更有保障，大Ⅱ取代大海盜中的佔領城市而以同盟港這種比較溫和的方式表示，只要商隊經常與該城市貿易或是你在城市投資足夠的錢，該城市港口就會成為隸屬國的同盟港，如此一來你的聲名便會有所提升，獲得爵位也是指日可期之事，如果你不屑於商賈的貿易而對冒險有著極為濃厚的興趣，相信恩斯特會伴你走過30年驚



險刺激的航海生涯，在尋訪世界各地古文明的同時一定也能增進你許多的見聞。在一片海藍色的天空下，航行的途中會有許許多多出人意料的事，遊戲中的突發事件如西南非一帶常見的海上風暴、幽靈船、海女的哭聲和護佑船艦的海神，有的造成船艦的損壞，有的會嚇跑水手，也有的可以提升運氣，這些偶發事件也為寂寞的海上之旅添加了許多未知的變數和樂趣。遊戲中在市集裡的可交易物品如黃金、白銀、棉織品、毛毯、桂皮、咖啡、鑽礦石、香水、生薑等高達46種，這還不包括在商店中的物品，你可以在不同城市港口的商店買到一些珍寶，這些東西有的是航行必備品，有的則能讓你取悅酒吧女郎，得到一些重要的消息！在大Ⅱ中擁有 100 座城市港口，有的深處內陸，有的則孤立海上，凡此種種成就了各位眼前的大Ⅱ！



永遠的大航海時代

當你在硝煙砲火的洗禮下僥倖存活下來，你應該感謝那些為你拼命的水手，在大Ⅱ中提供了相當不錯的作戰指揮視窗和助手指派的經營指令，有能征善戰的砲術船長、委任航海的助手、開源節流的會計、穩定軍心的水手長，在酒吧裡，他們正等著與你宿命的相逢。在每一次的航行中，水手們都會因為經驗的增加而升級，每個人都擁有許多屬性，看著水手的成長自然又是令一番全新的感受！如果對自己的成長有點懷疑的話，不妨到占卜師那兒算個命，卜卜運氣，也可以得知部屬的忠誠度，作為調整薪資的指標。

大Ⅱ成功地結合了RPG、AVG和SLG的特色，讓筆者深深地為之折服，如果可能的話，在大航海時代Ⅲ中，希望能在 CD-ROM 上與它重逢，聽到它帶來音效上另一次的震撼，有著更長，更為出色的劇情內容，把遊戲中途要求存檔後，一腳把玩家踢回DOS再進入接續的兩段方式，變成一氣呵成更新更好的大航海時代，這是筆者對新光榮系列的深情期許……



PS ：在某些港口，若於半夜 2 、 3 點時造訪商店會有所謂的黑市交易，有不少好東東喲！另外，如果聽說該港口有特產，而在市集中卻沒有看到，那是因為工業價值尚未達到一定的水平的緣故，千萬不要吝嗇哦！

群英會審 VER 2.0

Dracula

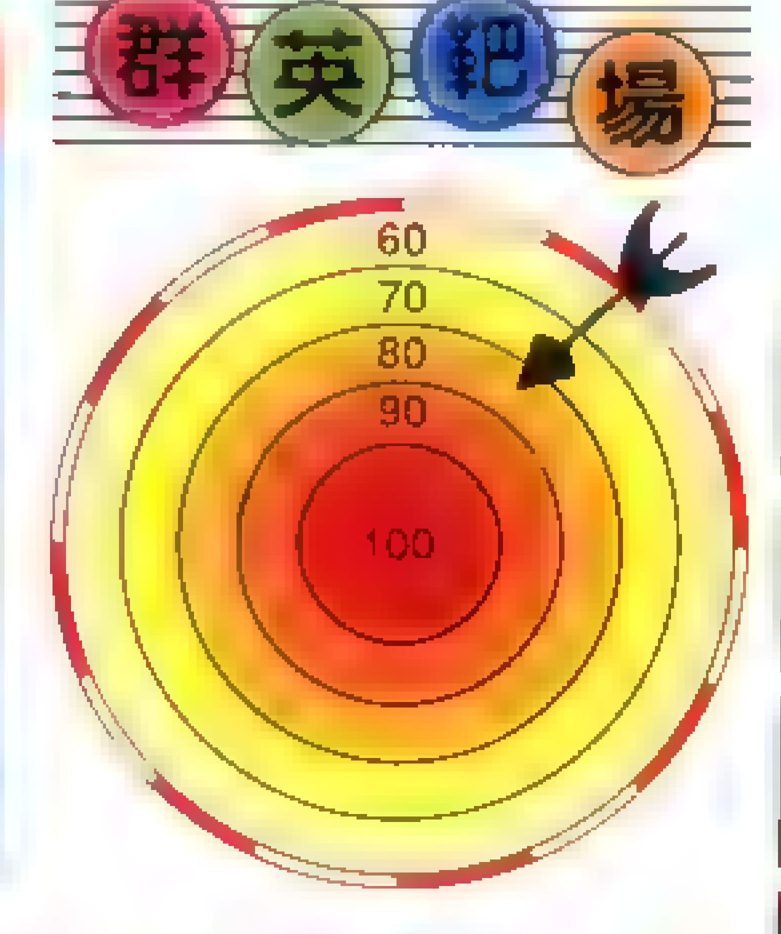
一個充滿冒險奇蹟的時代及六個不同身份背景的人物組合成宛似史詩的遊戲。除了有策略類型的開發、收集情報……等功能，還兼有動作、冒險的類型。

阿達

KOEI 在日本廣受好評的大航海時代Ⅱ由第三波改成中文版後，玩起來更有趣了。有著畫面漂亮、故事動人等等優點。但可惜的就是價格太高了，可以玩到的人我想不太多吧！

捲毛

故事承續Ⅰ代，但六位背景，目的各異的角色，不僅多了選擇，也增加了劇情的嚴密性與遊戲的耐玩度。風起揚帆之際，有令人隨風而飛的衝動。







美國的惡夢

出版公司／華義國際

本文作者／Guderian



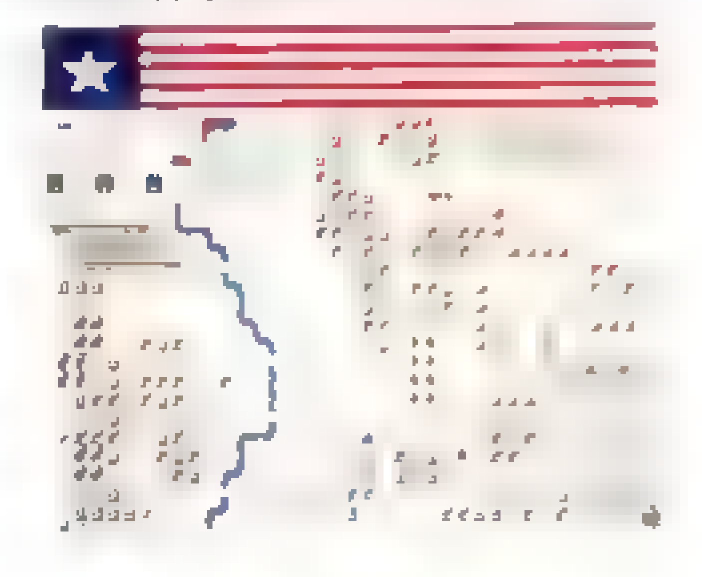
除了獨立戰爭及南北戰爭之外，美國本土並未遭遇其他戰爭的洗禮，連一、二次世界大戰美國都只是在海外作戰，這對許多遭受戰爭洗禮的國家而言算是一種幸運吧！尤其對二次大戰的失敗者日本而言真恨不得打上美國本土，所以在「提督之決斷Ⅱ」中玩家才有機會攻上美國本土，可是那基本上是海軍遊戲，陸戰做得很簡單而不真實。現在「美國的惡夢」上市，玩家可統率七國聯軍合攻美國（或是自相殘殺）。使用的又是新式武器，有點像大戰略，但因是用組合四種戰鬥中隊成為大隊來戰鬥，如何有效戰鬥便很有意思，玩家可嘗試不同國家看看各國武器之差異。

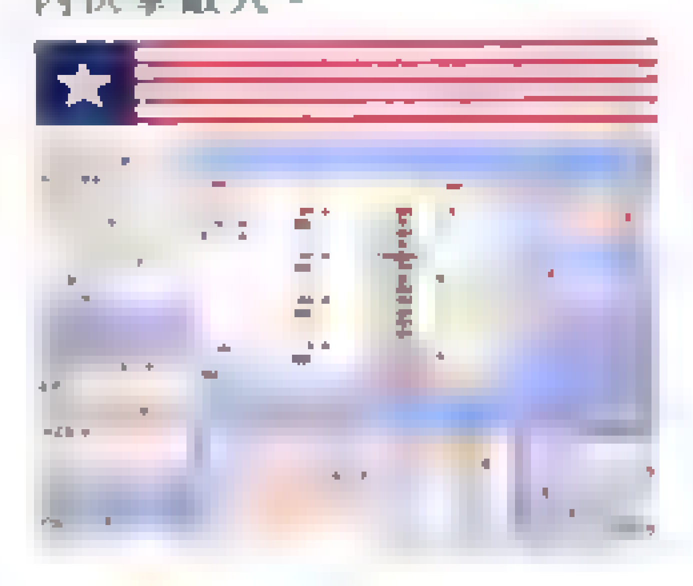
劇　　情

架構是因為世界愈來愈和平（物極必反？）美國這個世界老大哥的地位愈來愈不重要（尤其日本的經濟把老美打得抬不起頭來之後），因此美國陸軍將領叛變而希望把國家推上帝國主義的老路上而重新控制全世界（其實這在極權國家比較有可能，在美國的民主制度中大概是極不可能發生的）。因此其他國家大為恐慌，在美國海軍的協助下，法國、英國、俄羅斯、中共、日本（自衛隊？）、德國、及伊拉克（太不可思議了）等七國分別在美國搶灘登陸而開始這一場大戰。劇情愈來愈精彩，誰都想成為明日新霸主，但是只有勝利者才能有權利支配新世界。

作戰編制

軍種分陸軍及空軍兩種；空軍較單純，每個大隊只有一個中隊十架飛機（太寒酸了），而且不能任意攻擊，只能支援地面作戰而已。而陸軍基本上以地上大隊（應該是師）編組四個中隊的武器來戰鬥，武器分為戰車、對戰車車輛、自走砲、對空車輛、機械化步兵、戰鬥直昇機，如何編組有效率的組合是致勝之道。自走砲有分火箭系及火砲系，其攻擊範圍不同，火箭系可一次攻擊五格，即目標區及其東西南北各一格，而火砲系則只能攻擊目標區。對空車輛有飛彈型及火砲型，但只能攻擊戰鬥直昇機，對空軍毫無攻擊力。機械化步兵平常是搭乘步兵戰鬥車，但其武裝則又分步槍型、對戰車型、追擊砲型、及防空型四種，特點是步兵下車戰鬥後（稱為變形）可以躲進建築物內伏擊敵人。

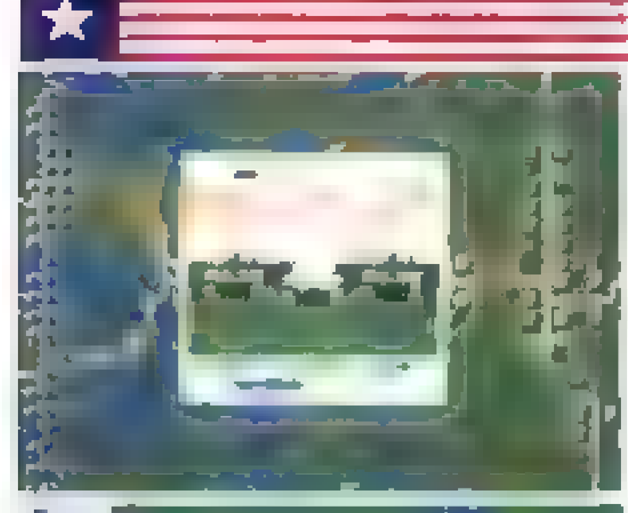


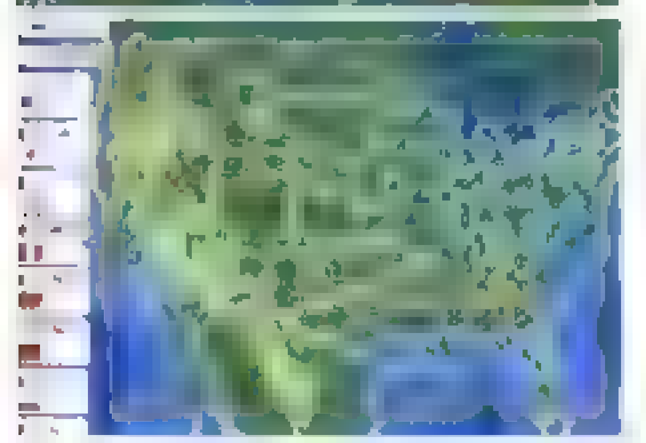


補給及生產

各國依照所佔領之地區可以得到國民生產值（GNP）依據GNP從經濟指令去分配預算，主要是內政費，不可太低，大約在70%～80%左右，愈高內政愈不容易出差錯，但是軍隊可能就難維持了。國防經費

分一種，主要是軍團維持費，





用來維持陸空軍之機動，及損耗補充，而武器開發費則是用來編組新單位的費用，物資生產費則是生產彈藥及油料來維持部隊之戰力及機動。軍團維持費又要分配給陸空軍，因此必須設定分配比率，（一般設定陸空軍為 60% 比 40% ）。而編組陸軍必須在機場、基地或首都，而空軍只能在機場編組，新編組完成之單位不能立即加入戰鬥，必須下一回合才能移動及戰鬥。

線上求助

第一次在遊戲中看到線上求助功能，這在像 PE2 等文書軟體是很普遍而必要的，但在遊戲上卻十分少見，當然一般是用手冊來彌補。憑良心說「美國的惡夢」手冊做得比較簡省可能是因為有線上求助（ HELP ）功能的原因吧，不過似乎在作戰技巧上說明做得不夠（不論是 HELP 或是手冊）。筆者玩「美國的惡夢」竟然成了自己的惡夢，在不明究裏下慘遭挫敗卻又百思不解，到了深夜一點半被老婆趕上床睡覺依然輾轉無法成眠到了兩點才依稀睡著，夢裡全是我方砲兵被敵人後發先至的殲滅，早上六點便醒來戰鬥到七點半才洗米煮飯準備上班。終於在第二天抓到秘訣，痛宰敵人



統一全美，這才能好好睡覺不作惡夢。

結　　論



音效及音樂算是不錯，可惜是手冊稍微不足，在此傳授一點技巧，以避免玩家像筆者一樣惡夢不斷。砲兵及防空車輛最好放在森林隱藏起來，先停止不動，等敵人砲轟你顯露出砲位後再反擊，那無法隱藏的單位必須用移動來逃避敵人砲火。而隱藏的砲位一旦射擊之後便會暴露，最好立即再轉移陣地到另一個森林地區隱藏以待下次攻擊，如果森林不多的地形大概只有利用移動來躲避敵人砲火。而防空車輛在隱藏時可先鎖定射程以外的敵人直昇機，一旦它進入射程之後便會開火射擊，敵人連怎麼死的都弄不清楚。總之，這是一個還有戰術觀念的遊戲，不過需要小心作戰，否則這可能是玩家的惡夢了。

群英會審 VER 2.0

Dracula



靈詭異的故事架構，尤其是由日本人設計的遊戲，令人有二次大戰症後群之感。整體而言遊戲的設定很完整，地形、天候都考量在內。

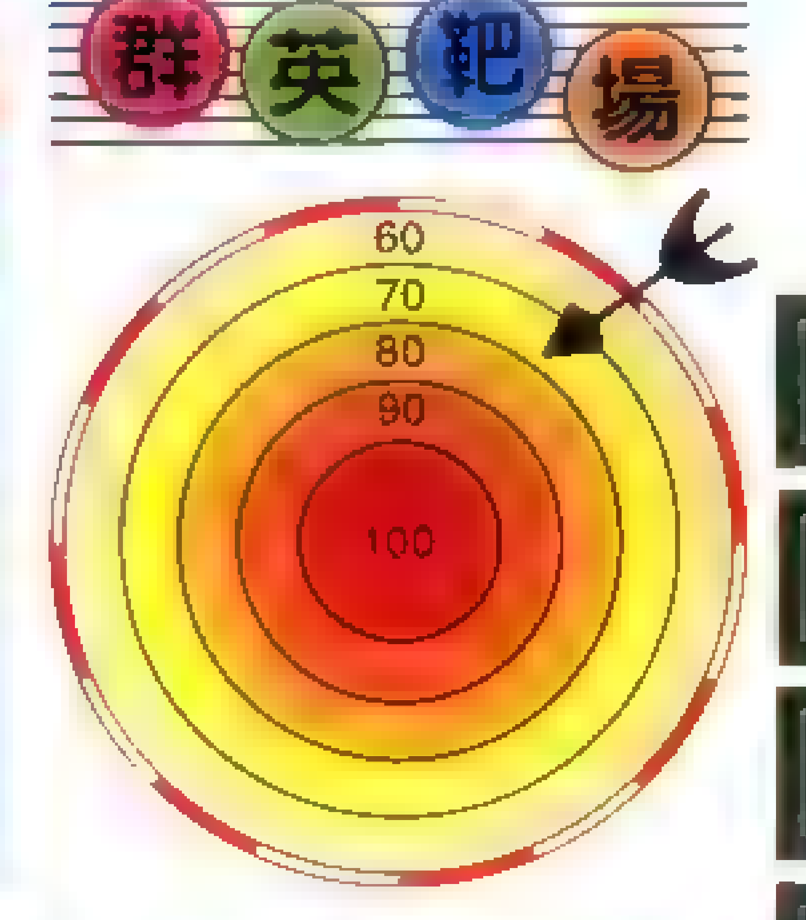
阿　達

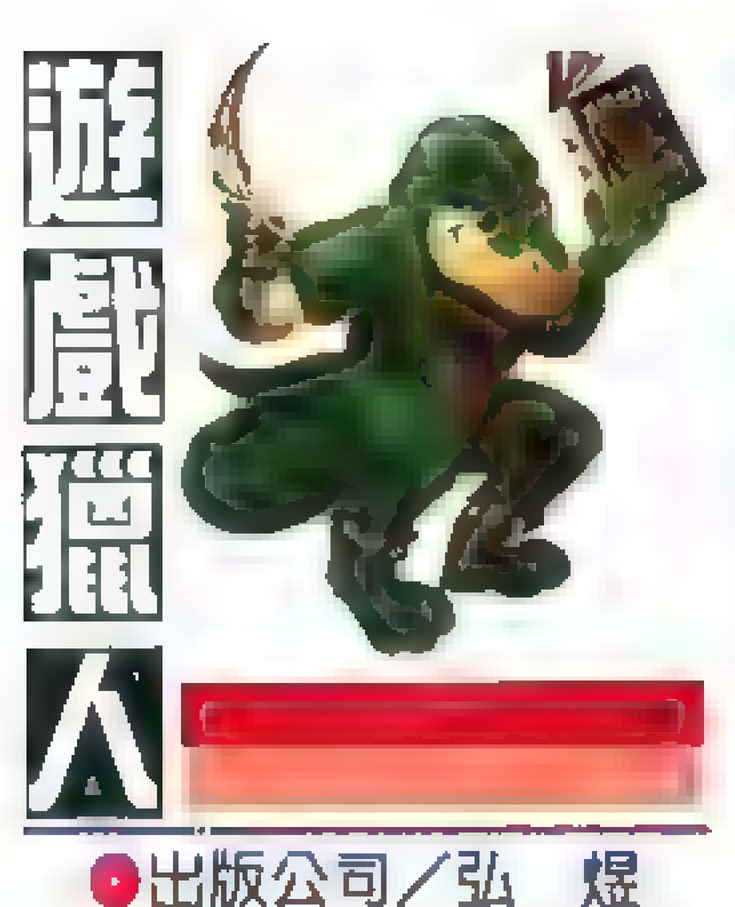


設定相當翔實的戰略遊戲，可以讓玩家充分發揮戰術，完全沒有施展不開的困擾。說明書寫的太不清楚，幸好遊戲中還有線上說明，不過剛玩的人可能要稍微摸索一陣子了。

捲　毛

對不常接觸此類遊戲的玩家而言，武器系統部份是詳細的有點複雜又不會太複雜。不過對戰術戰略有偏好的嗜戰份子來說，翔實又複雜才能激起他們的戰意。







南海霸主

●出版公司／弘　煜
本文作者／米　克

自古以來，我國就一直把南海視爲領海。由於當時的南洋諸國都還得向「中土天朝」進貢，所以這種主張自然沒有問題。不過清代英、法勢力相繼入侵，使得我國在此地的影響力式微；二次大戰的爆發，更使南海諸島主權歸屬問題複雜化。各國覬覦南海主權的原因，除了「領海是領土的延伸」外；海底深藏不盡的「黑金」（石油），更是令人蠢蠢欲動。爲此，中共還曾經與越南大打出手呢！不過由於本遊戲是策略遊戲而不是戰略遊戲，所以各國只好放下干戈，開起合作會議起來了；玩家所扮演的正是七國委託開發南海資源的國際石油公司總裁。



《南海霸主》是一個「即時策略」遊戲，所以玩家必須在極短的時間內對各種事件做出正確的反應。玩家要運用一開始的資金購買各式的設備、租賃港口，接著對可能蘊藏石油的地方進行探勘和分析。找到「油田」後，接著要進行鑽井的工作，並且對各種突發事件進行緊急救援。經過試驗後，如果玩家的油井會噴出熊熊的大火，那麼就可以放上生產平台開始「淘金」了。



從以上的介紹，玩家大概可以感受到，你好像是在扮演「工程師」或「打雜的」，根本就不像是個總裁。或許設計的人員是想讓玩家增加「自己動手做」的樂趣，或是避免使遊戲太過單調，才加入這一些程序及事件讓玩家處理；但是太多的事件使得本遊戲的策略性大爲降低，反而有點像動作遊戲（因爲只要「按」得快，就可以處理更多事）。筆者個人深深地認爲，如果把油井的各種突發狀況交由電腦處理，是不是比讓玩家疲於奔命好得多呢？另外，在探勘及分析的過程，如果提供視窗讓玩家指定一個大範圍，再由電腦對視窗內的每一格進行探勘、分析，相信也可減輕玩家不小的負擔。



在介面上還有兩個可以改進的地方，一個是地方的捲動；一個則是方格的大小。遊戲本身並不提供直接在畫面上捲動地圖的功能，所以使用上有點不方便，因爲還得再呼叫「地圖」這個選項。至於方格大小，筆者認爲如果再大一點就好了，這樣選定正確的方格可能會更方便。

看了本遊戲的介面後，筆者不禁要提出「人類的悲哀」（不是前一陣子熱門的「台灣

人的悲哀」）。這話怎麼說呢？因爲筆者發現玩家會輸給電腦，並非是輸在策略；而是輸在處理大量數字、資料的能力，以及多工的能力。通常玩家只要有十個以上的鑽井工作同時在進行的話，大概就沒有太多的力氣可以去進行探勘、分析的工作了；但是我們的電腦對手具備短時間處理大量資料的能力，再加上「不用按選項」的絕對優勢，可以輕易地排除種種問題，這卻是我們人力所不及的。所以，即使玩家有很好的策略，但是在大量事件的輸絆下，玩家的優勢很快就會被電腦趕過去。

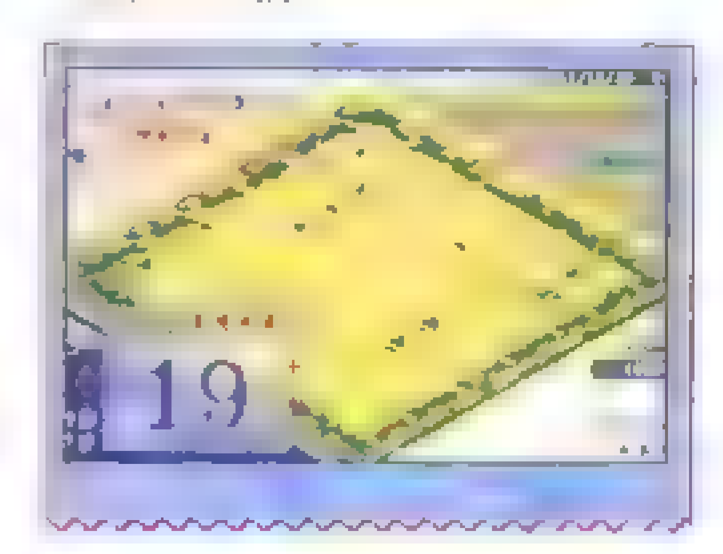


對於設計的弘煜公司所強調的「絕無作弊」，筆者感到懷疑。舉例來說：當遊戲進行四小時後，電腦就已經設立了鑽井平台，此時筆者的探測船都還未到達指定的位置呢！筆者受到此一「刺激」之後，發奮圖強，終於在生產平台的數量上超過電腦，沒想到又遇到一見令人氣惱的事情－只有一座生產平台的電腦對手，「油桶」冒出的速度竟是有三座生產平台的筆的兩倍！雖然受此打擊，但是筆者「不怨天，不尤人」繼續努力下去，結果當筆者有17座生產平台，電腦有15座時，電腦的生產速度竟是筆者的三倍！如果說電腦挖到每座油井都「剛好」是筆者的三倍，那麼它未免也太「神」了吧！



在畫面、音樂及音效方面，並沒有什麼好說的，因爲《南海霸主》在這些方面的表面並不是非常突出，只有中等左右的水準。但是筆者對音效方面有一點要抱怨，就是當鑽井產生突發狀況時並沒有特殊的音效（如響聲）來提醒玩家，常常會令人延誤處理的時機。

手冊的製作則是值得誇獎的。雖然並不太厚，而且有些地方沒有提到，但是對於進行遊戲並不會有太大的影響；而手冊後面的一些提示，對於剛入門的玩家有莫大的幫助，比起前一陣子智冠鮮師的手冊實在好了n倍。



其實《南海霸主》很有機會成爲一個成功的策略遊戲，但是不合人性的介面使人對之望而卻步。不過如果您是KOEI迷，喜歡一個人總管大大小小的事物，那麼《南海霸主》或許可以讓您沈迷一陣子；如果不是，那麼筆者奉勸您還是另覓它GAME吧！



群英會審 VER 2.0

Dracula

片頭3D立體化的海中探礦平台動畫，頗具震憾力，敏感的話題配上擬真的探勘、探礦，設計題裁很有創意及生活化；秘書功能如再加強會更有可玩性。

阿 達

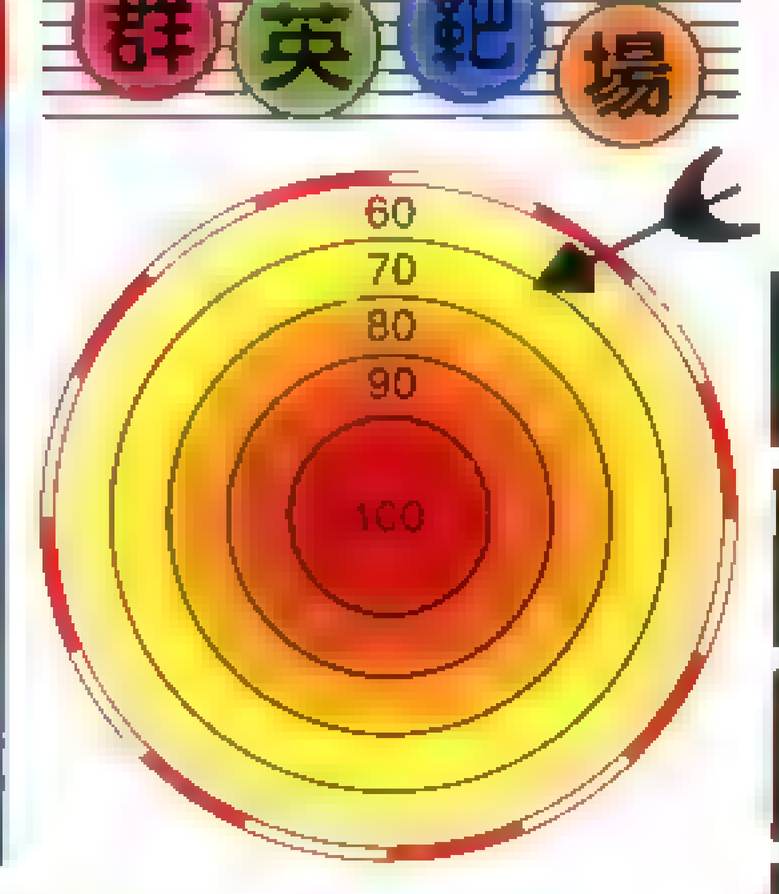


國內的弘煜科技首度出擊的處女作，雖有其基本的水準，不過表現仍不十分理想。遊戲裏的電腦對手是位作弊好手，令人覺得不公平。

捲 毛

以探礦爲主題的策略遊戲在市場上應屬少數民族，在一片殺伐的潮流中，玩家又多了一個選擇。遊戲製作上尙屬中等，唯一可議之處出在電腦對手，它雖不是巨人，但它實在強得令人可恨。

群英靶場

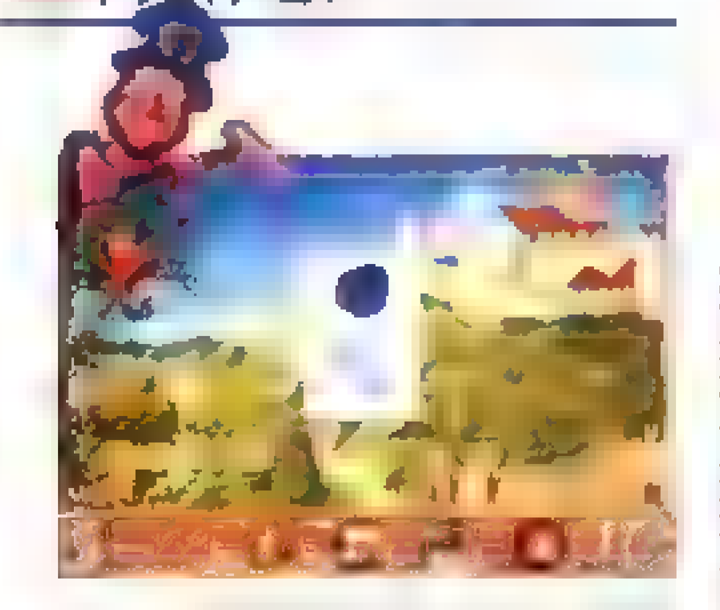




工人物語 建國篇

●出版公司／軟體世界

本文作者／L.C.J



剛看到這個遊戲時，筆者只想要快拿到，不過當筆者知道這是 BLUE BYTE 設計的遊戲時，心中的熱火就熄了一半（因筆者不喜愛戰略遊戲）。直到筆者真正玩了這個遊戲後，才發現已經深陷其中，離截稿日期已經只剩幾天了。不過現在筆者鄭重向您推薦這個今年最好玩的遊戲之一··工人物語。

工人物語的背景類似歐洲的中古時代，玩家扮演的則是中古時代的領主，手下有著各種職業的農奴供您差使；最終的目的是要率領這些聰明可愛的農奴擴張領土，把敵人趕出這個世界。常常有人說這個遊戲有點類似《模擬城市》，不過筆者個人認為這個遊戲並沒有那麼「嚴肅」，而且也不花那麼多腦筋。最可愛的是不用隨時查看一大堆的數據，也不用擔心人民會反彈，更沒有層出不窮、令人處理不完的各種問題，只您一聲令下，那些聰明的農奴就會乖乖地把事情做好，一點不勞您費心。玩家所要做的事情，只有規劃各種貨物運輸的路線，注意各種生產及補給的狀況，還有指定士兵攻擊的目標。

乍看之下，您可能會覺得這個遊戲滿無聊的；其實不然，由於遊戲是即時模式，隨時都會有狀況發生，或是建築物完成，絕對不會有冷場發生。因為介面設計良好，加上把玩家所需處理的事情降至最低，所以不用擔心會發生手忙腳亂的情況。在遊戲進行的過程，一個個像「小旅鼠」（筆者個人的感覺）般的可愛農奴會在畫面上進行工作，舉凡伐木、種田、打鐵、釣魚到戰鬥等等，而隨著他們的工作也有各種不同的音效產生，如打鐵聲、鋸木聲、釘房子的聲音、鳥叫聲和收釣桿的聲音等等，可以說相當地熱鬧，一點也不會令人感到吵雜。

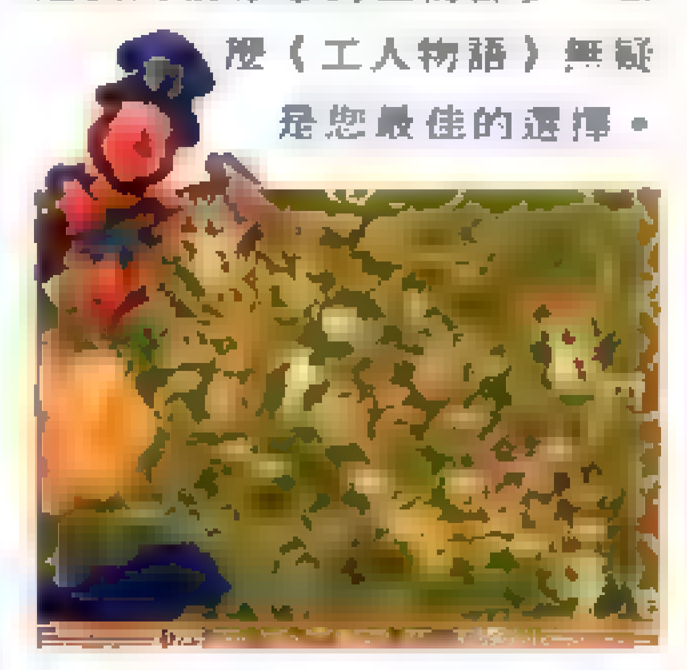
如果因為這個遊戲的簡單化，使您認為玩這個遊戲不需要動腦筋，沒什麼刺激可言，那麼很抱歉，您又犯了一個不小的錯誤。從遊戲中最簡單（也是最複雜）的道路系統規劃到食物鏈、礦產及商品的運輸，都得靠您細心去規劃，並解決可能發生的種種問題。另外，由於每一次地圖的地形都不同，所以在進行遊戲前就要擬定大略的發展方針，以免蓋上築物後才發現蓋錯地方了，徒然造成人力、材料及時間的浪費。





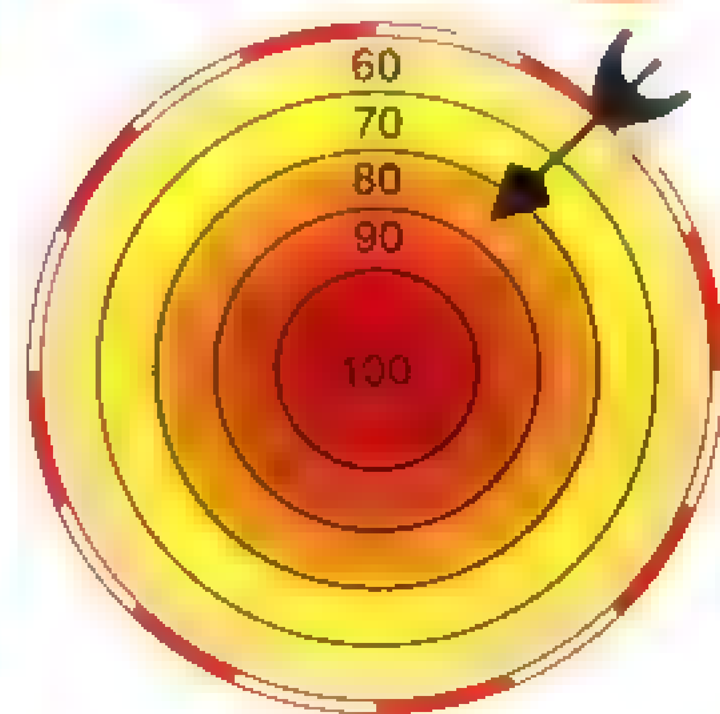
由於這是個簡單易玩的遊戲所以敵人的智商並不會太高，不過可別因此而看輕這些對手，否則連自己怎麼死的都不知道。剛接觸這個遊戲的玩家對於道路規劃及建築物的擺設都不太有概念，所以常會覺得電腦對手實在太厲害了；不過當您熟練之後，很快地就能掌握對手的行爲模式，並且加以擊破，所以面對這樣的對手應該不會讓您有挫折感。

筆者前一陣子剛好拿到Sid Meier的年度大作--《殖民帝國》。玩了數天之後，竟然發現這兩個遊戲竟有些神似。舉例來說，《工人物語》中的人員分工很精細，只要農奴拿到工具後，就有自己專門的職業；而《殖民帝國》也講求人員的分工，雖然非專業的人員也可從事專業工作，但是工作的成果卻只有…。在《工人物語》中，玩家需要蓋各種建築物來讓農奴生產，而《殖民帝國》也要作同樣的事。提到生產方面，兩者的同質性也很高，例如過程同爲：原料→半成品→使用者（武士、軍人等）。如果您還沒有玩到《殖民帝國》，那麼先玩《工人物語》絕對能幫您進入狀況。如果您久仰Sid Meier的大名，但是對其遊戲的複雜感到望而卻步，那麼《工人物語》無疑是您最佳的選擇。



這原本是一個五星級的遊戲，但是過於簡化的戰鬥系統卻使它評價有點下降。隨機決定戰鬥的結果固然可以節省玩家的時間，但是往往使人對戰鬥的成果難以信服；筆者就曾經發生上尉被對方的二等兵所打敗，當場氣得差點吐血。筆者個人認爲如果在決定勝負的因素中，再考慮多一點的變數，並加重某些因素的影響力（如階級、士氣），相信結果應該會較令人滿意。

沒有「時間壓縮」的功能也是本遊戲的一個缺點。筆者常只用一個小時左右的時間就完全限制住敵人的發展，但是由於國力不足以立刻消滅他們，所以往往要花五、六小時的時間來等待自己的武力增強。這段時間筆者只好看些書來打發時間，所以把「陳水扁震撼」、「前世今生」等書都看完了；這大概也是玩遊戲的另一種收穫吧？雖然這個遊戲佔用不到4MB的空間，但是它的內涵及所帶來的娛樂效果，卻是許多30MB遊戲所不及的。當您真正去玩這個遊戲後，就會明白筆者爲何會說這是今年最佳的策略遊戲之一了。由於這個遊戲實在好得沒話講，所以連美國的CGW雜誌也給予這四星半的高評價，策略及戰略的喜好者一定要玩看看喔！





Dracula



以各式各樣活潑可愛的小工人，來從事整個王國的建設；不同的地形，不同的策略，會形成不一樣的王國。輕鬆的音樂，各種的音效，把遊戲氣氛營造的很不錯，讓人有想一玩再玩的感受。

阿達



容量不大，但卻新鮮有趣；充滿內涵，卻又容易上手。工人物語是個在各方面表現皆不錯的遊戲，尤其在音樂及設定上更是突出。咦？您們好像不信？自己玩玩！

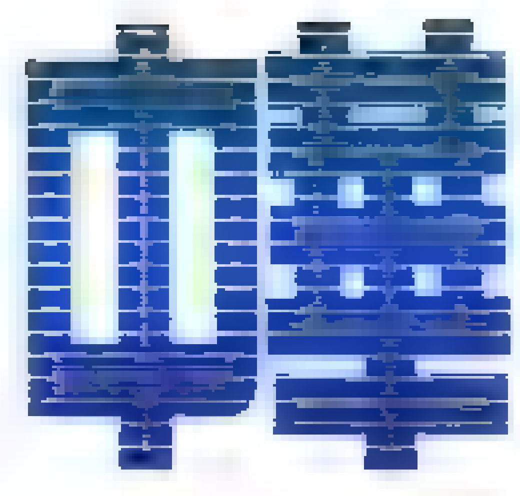
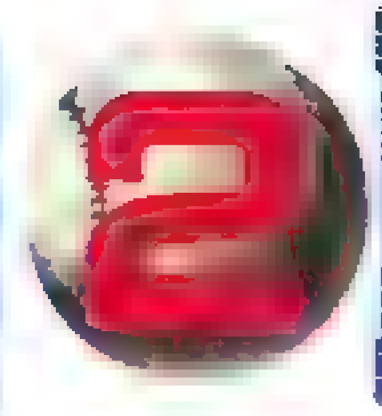
捲毛



若以容量而論，遊戲雖然短小但卻相當有內容。以忙碌爲天職，唯命是從的小工人，雖然毫無表情，但在豐富的動作與音效配合下，築城時還是樂趣不斷，歡樂無窮。






●出版公司／軟體世界

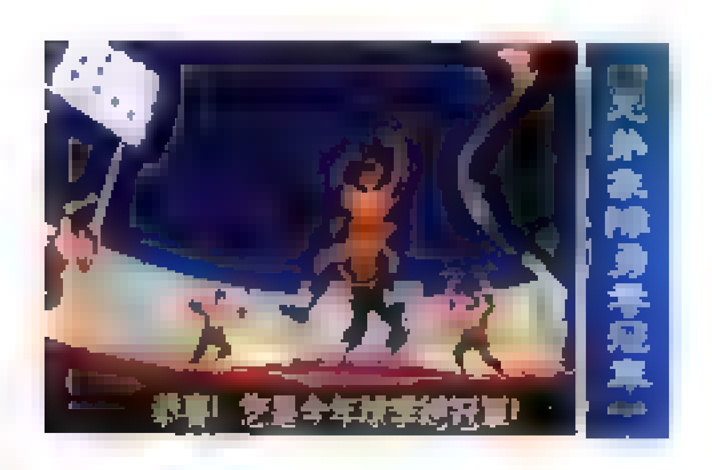
本文作者／江建政

去年下半球季，統一獅與兄弟象競奪下半球季冠軍達到白熱化時，中華職棒誕生了。當時，國內當無自製的棒球遊戲，所以這一套完全以國內職棒爲背景的中華職棒一問世，便立刻掀起一陣熱潮，挾著擁有全部職棒選手眞實記錄和中文化的語音等親切的特色，中華職棒立刻成爲棒球迷除了球場外的最佳娛樂。

今年，兄弟象隊形成獨走之勢，迫使統一獅與時報鷹只有爭取參加挑戰盃的機會。此時，在衆人的引頸期盼中，中華職棒Ⅱ問世了。憑藉著一代所建立的良好口碑，二代更帶著更新的界面、完整的語音播報與其他嶄新的設計，準備再創另一波棒球熱。

揮棒！打擊出去

中華職棒Ⅱ與一代有很大的不同。在二代中，採用目前最流行的打擊框界面，打擊時，依照對方投手的球路，除了要選擇揮棒時機外，更得決定好的擊球點，才能夠打出漂亮的一擊。至於打者本身的打擊框，除了與其本身的屬性有關外，更受到他當天狀況的影響，可以說是非常的眞實。因此，筆者的作戰方式常以日本職棒歐力士隊的監督仰木彬的哲學爲準則：絕不迷信主力球員，在他們狀況不好時，便立刻換上狀況極佳的新秀，使得全隊戰力更形堅強，也增加了年輕球員的上場機會，促進世代的替換。

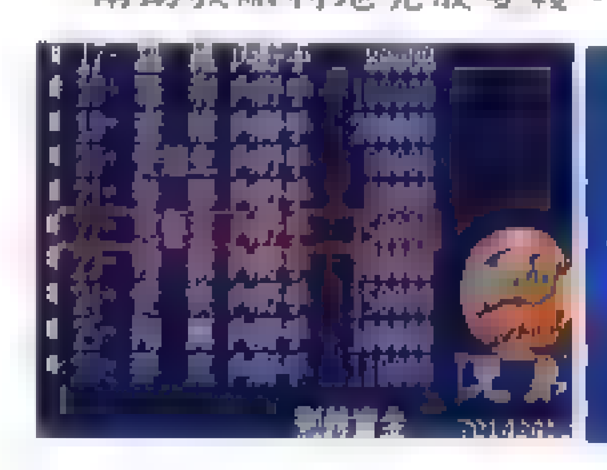

兄弟象隊勇奪冠軍

在一代的時候，如果要下達戰術指令，便得開啓戰術視窗，這樣不但麻煩，而且容易暴露自己的作戰意圖。二代中，將下達戰術的指令簡化，使得作戰的隱密度增加，作戰更靈活。但或許由於簡化的關係，每當一、三壘有人時，若使一壘的跑壘員盜壘，則電腦會自動作成雙盜壘的判斷，於是三壘跑壘員也會往本壘跑，而電腦防守員也笨笨的將球傳向二壘，使得雙盜壘成功，這點，好像與眞實球賽中雙盜壘難得出現的情形不太符合吧！

快傳二壘，再傳一壘

中華職棒Ⅰ最令人詬病的一點，就是每個投手都只會投兩種球路－直球和曲球，沒有一點個人球路的特色。在Ⅱ代中，這個問題獲得徹底的解決，每一位投手都有其致命的武器，像王漢最厲害的大角度曲球、陳義信的拿手滑球、謝長亨最引以爲傲的指叉球，當然，更有令每位打者傷透腦筋的黃平洋，其著名的七彩變化球等等，讓我們能在電腦上看到各隊的王牌投手一展英姿。而有些控球不好的投手，像是奇戈、林朝煌、阿Q等，他們出手時的球點往往和眞正球點有一段距離，若是對上了這種投手，不但守備困擾，連打者都會很受不了。

Ⅱ代中守備可採自動守備或自行操作，比過去的設計靈活很多，增加了其可玩性，因我們可以表演撲殺、跳接等美技，除此之外，自行守備也增加了防守的戰術，像二壘手可以直接觸殺往二壘的跑者，再快傳一壘造成雙殺。在此就不得不批評一下電腦對手的跑壘AI，因爲像剛才那種情形，跑壘員應該停住，避免被二壘手觸殺，破壞第一守備時機，打者說不定就可以上壘。但電腦控制的跑者只會呆呆的往前衝，幫助我順利地完成雙殺。


到自由市場挑選好手

外野高飛球 很高很遠…全壘打！

相信玩家們可以發現，Ⅱ代的畫面變得更加細緻了。外野不再和內野一樣大，跑者不再五步上壘，球兒也不會再在揮棒時突然消失，眞是令人太快樂了！喔……等一下，怎麼每個球場都變得一模一樣了呢？過去，我們只要看到外野屋頂，就知道來到高雄了。可是，不知道爲什麼，現在的球場好像被拆得只剩下一座了。

這一次，我們終於聽到全場轉播的音效，鑼鼓聲、氣笛

聲、加油聲配合上記者的播報，感覺實在比燃燒的野球Ⅱ強太多了。除此之外，中華職棒Ⅱ的轉播不但豐富、多變化、更會在適當的時機提醒自己：對手失誤了，趕快再進壘，製造另一個得分的機會。

這場比賽單場打擊率三成四二

一個真正的棒球迷在玩電腦棒球 GAME 時，最注重的一點，一定是它的記錄。中華職棒Ⅱ在這方面做得相當不錯，除了一般的攻、守記錄外，這次還增加了得分圈有人計時的打擊記錄。可是，有些記錄非常奇怪，像盜壘失敗數的名單就很莫名奇妙，而且有些打席數不足的選手竟也能上打擊排行榜，這點就比較不符合實際了。



過去，在雜誌上看了不少中華職棒Ⅱ的廣告，之中提到有些相當不錯的設計，像是在記錄方面有投打對陣的記錄，但我在玩的時候，卻怎麼也找不到，而且手册上也沒有提及，不知道是怎麼回事。另外，團隊記錄在二代中並未發現，也是蠻可惜的，不知道下次更新版本或出經理磁片，能加上這些有用的記錄。



日新月異的棒球世界

當一支球隊，尤其是自己所效忠的球隊的老闆，相信是不少球迷的夢想，在中華職棒Ⅱ中，作者加入了經營管理的概念，你必需藉票房來增加自己的收入，以補強陣容。但是，廣告時有說可以給球員加薪，因此我在拿到職棒五年總冠軍時，原本想給大功臣陳義信加薪到三十萬，可是卻不知如何調整。所以，我發現資金只是限制玩家不得組成美日夢幻職棒隊罷了。再者，我也發現只有我會去自由市場補強戰力，電腦控制的球隊都沒有動作。不過這樣也好，年輕一代的好手吳俊良、陳慶國等紛紛毫無阻礙地加盟，往後的球季將會是我的天下了，哈哈！

一個豐富的遊戲，背後通常有一本詳細有趣的手册。中華職棒Ⅱ的手册與它的 GAME 本身比起來，顯然遜色多了。雖然說這是一套很容易上手的遊戲，但依然有許多地方，例如記錄的種類，就需要手册多加介紹，像什麼是得分打數、得分打點，我想很多人也不知道這是什麼，還有各種球路的特色、戰術的運用等，都需要手册更進一步的介紹。另外，手册提到說名人堂記載著史上最佳的經營者，但剛開始玩中華職棒Ⅱ的玩者都知道，名人堂中只有遊戲的設計者名字。對此，手册也沒有進一步詳細的說明，這些遺漏，實在有些說不過去。

整體來說，中華職棒Ⅱ比起一代有不少的進步，特別是畫面與音效方面，有令人耳目一新的感覺，一些增加遊戲可玩性的設計，如打擊框、投手球路等，也達到了應有的效果。但不可諱言的，對許多期待頗高的玩者來說，Ⅱ代似乎尚未能符合他們的預期，仍有許多可再加強的地方。我們不能因為這是一套國人自製的遊戲，就對其放寬標準，相反的，我們希望國人自行設計的遊戲，能夠比國外設計的更好。希望，在經理磁片甚至中華職棒Ⅲ問世時，我們能夠抬起胸膛說：我們擁有世界一流的職業棒球，也擁有世界一流的棒球遊戲！

群英會審 VER 2.0

Dracula



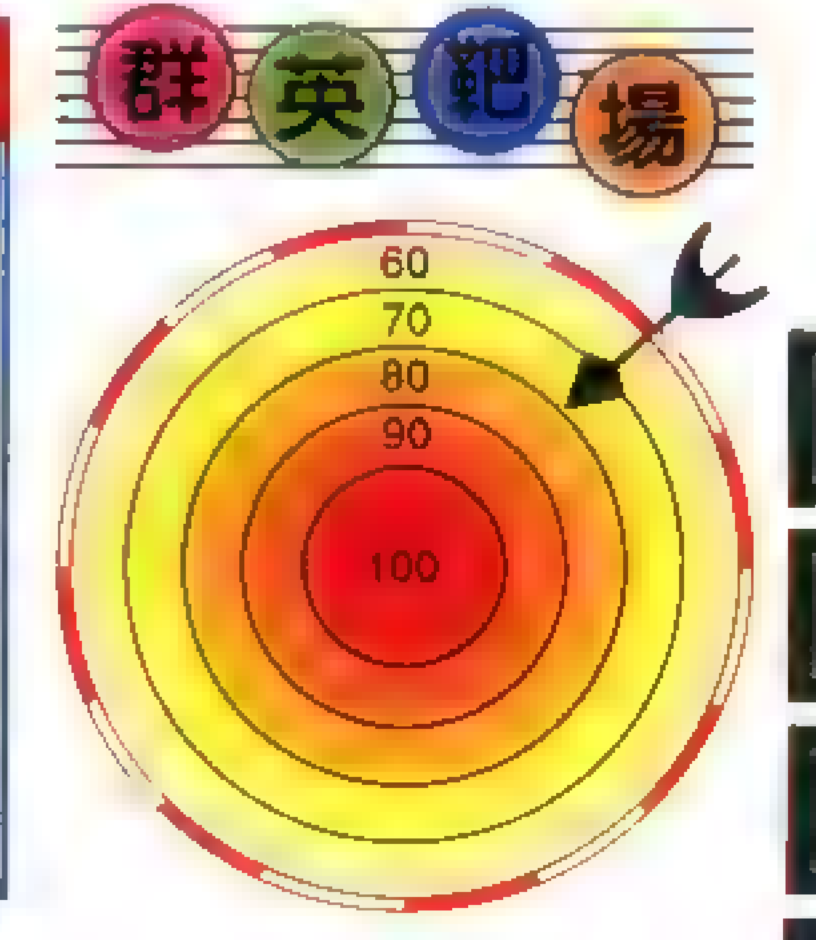
利用語音播報及熱鬧非凡的現場音效，讓人頗具臨場感。而耳熟能詳的職棒人物，對玩家來說更是不陌生；除了有職棒五年六支球隊的資料外，玩家更可調兵遣將與偶像併肩作戰。

阿　達

在電腦上打棒球，沒想到也熱鬧滾滾，可說是中華職棒 2 的最大特色。不過程式有些許的 BUGS ，而且在某些設定上也令人稍有微詞，可說是美中不足。



一代中許多為人詬病的瑕疵皆有所改進，畫工與音效也有長足之進步。但在AI部份則有明顯的小Bug，若能忍受，也可說是得分的利器吧？！







武林爭霸之英雄帖

出版公司／新藝

本文作者／T.M.C

明朝末年，國勢衰敗，使得覬覦中原已久的異族蠢蠢欲動，除此之外，許多塞外的江湖人士，也準備順勢來接管中原武林，而其中以東北教派之一的赤猴族，最具威脅力，其挾著陰毒的邪功，紛紛對武林各大門派弟子下毒手，所以，八大派掌門人準備團結起來共禦大敵，於是就在群賢樓召開英雄大會，欲選拔出技冠群雄的人去對抗赤猴族大魔頭--殷岐，一場武林大會於焉展開……。


閉關練功

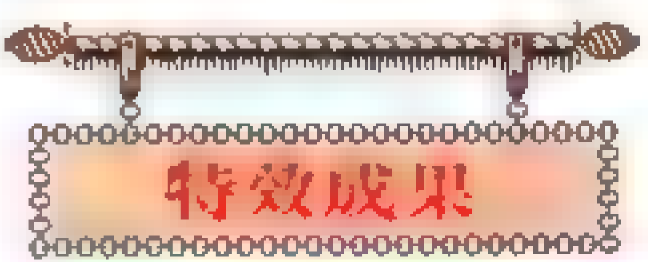
角色選定

本遊戲提供了八位主角可供選擇，分別為崑崙、峨嵋、丐幫、武當、華山、唐門、少林、崆峒等派的幫主，每一派的掌門各有三招獨門必殺技，且每一幫的代表所持的武器不盡相同，有武刀弄劍、揮舞用棍，更有赤手空拳全憑硬底子功夫…等。彼此的威力不相上下，至於要選定誰，全看你如何決擇了，而結局畫面也會因你扮演角色的不同而有相異的結果。

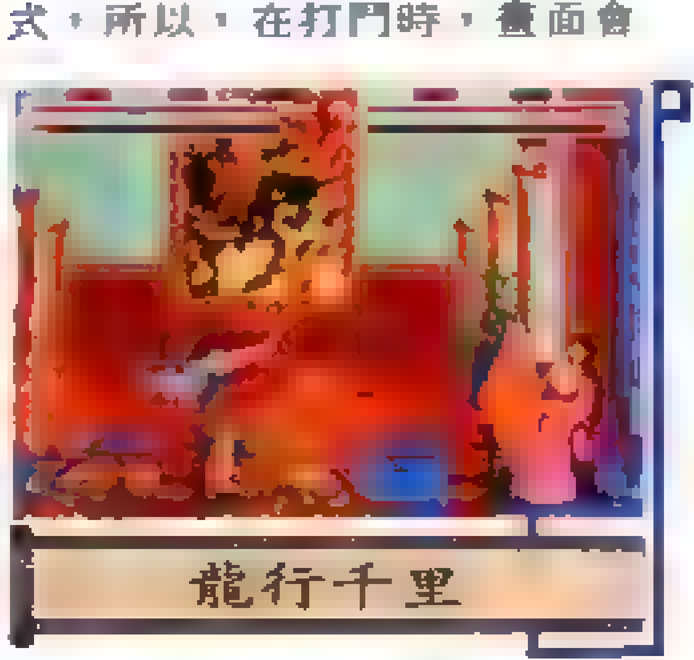
畫面分析

武林爭霸的背景畫面是採460 × 406超大畫面的處理方式，所以，在打鬥時，畫面會隨著主角位置的更替而做上下左的拉動，使戰場變得更加遼闊，程度更接近大型電玩。此外，背景也會因你挑戰對手的不同，而有所改變，且整個畫風與配色都屬佳作，但相對地，人物的造型，就略顯粗糙了。

人物對打的招數部分，變化頗可觀；可是，如果，能在絕招的種類再多增加幾項且降低類似率，可看性將會大增。

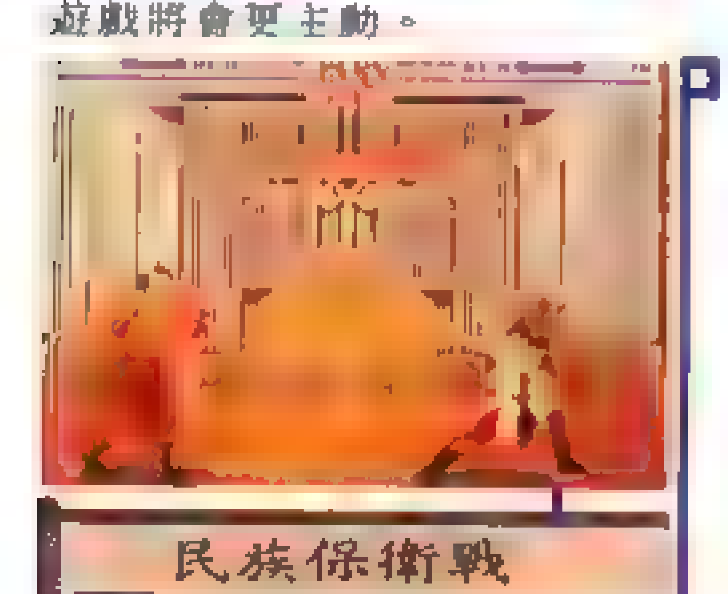


特效成果

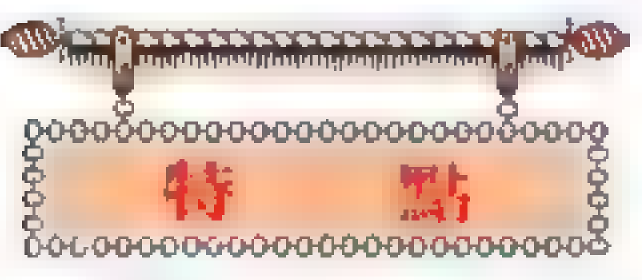

龍行千里


太極劍氣

在打鬥進行中，會有一些特殊音效，如：喝、哈、啊⋯啊⋯（此為被打敗時才有）⋯⋯等口語化的措辭。此外，每位主角在使出絕招時，也會先聲奪人的喊出如「大力金剛掌」、「火狐狸」、「流星趕月」⋯等招數名稱。而每個人的聲調也都不盡相同，有少林大師的成穩持重、華山道長的浩然剛直與娥嵋仙姑的輕細推柔⋯⋯，所以在整場遊戲中，你的耳根將不感受到一絲一毫的寂寞。不過，如果再加上旁觀者的吆喝聲，就可以更增進戰鬥氣氛並提士氣。此外，如能將人物的配音做的更有感情，遊戲將會更主動。



民族保衛戰



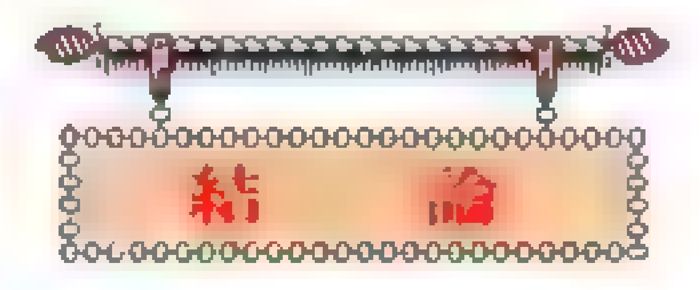
本遊戲提供了五次接關機會，且每當重新接關時，還可再選擇不同的扮演者。另外，當你每打倒兩名對手後，即會出現一個閉關修練場所，供玩家增強內力，不過，可惜練功過程單調乏味，如能將此構想加以充份發揮，相信將使遊戲增色不少。





佛山無影腳

如果忽略這兩個部分，雖不能說它不是個好遊戲，但至少可確定它不是個好動作遊戲，所幸，武林爭霸在這兩方面的表現尚佳。在操控角色部分，無論用鍵盤或搖桿都能靈活的移動人物，而絕招也能輕易的使用出來。



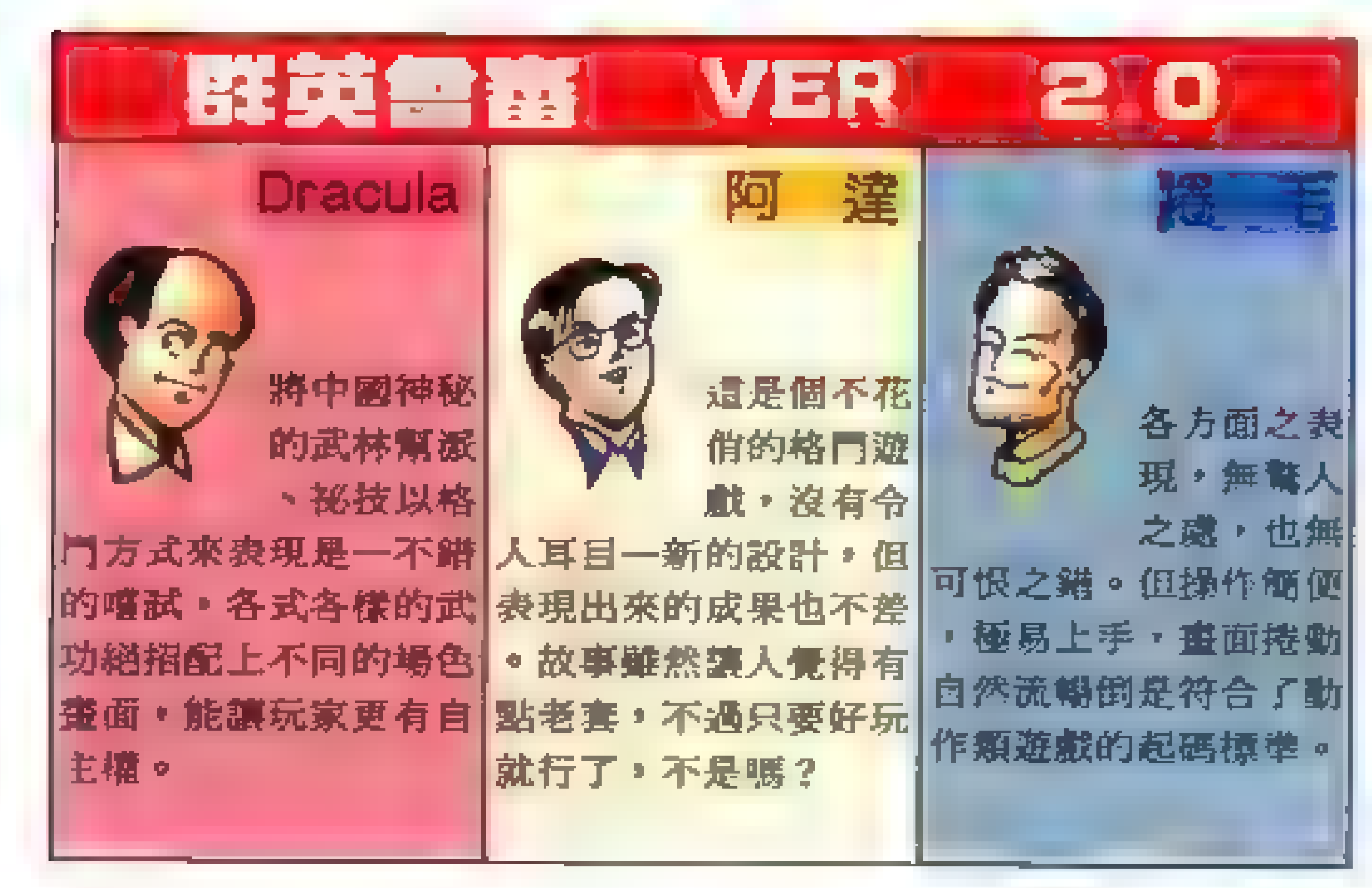
雖然武林爭霸仍有許多方面需要改進，但整體的表現還算不錯，且難度不高，只要掌握住電腦的思考模式（如：對手立於一地二秒以上，即表示他將使用必殺技，所以此時你只要做好防備動作，乘他招數間的空隙攻擊他，多半能成功。此外，取得先機，也是本遊戲很重要的部份。）應該可以打得蠻高興的，尤其是當內力升至二級以上（含二級）幾乎可一直連續使用必殺技，敵人往往還沒有喘息的機會就翹辮子了。

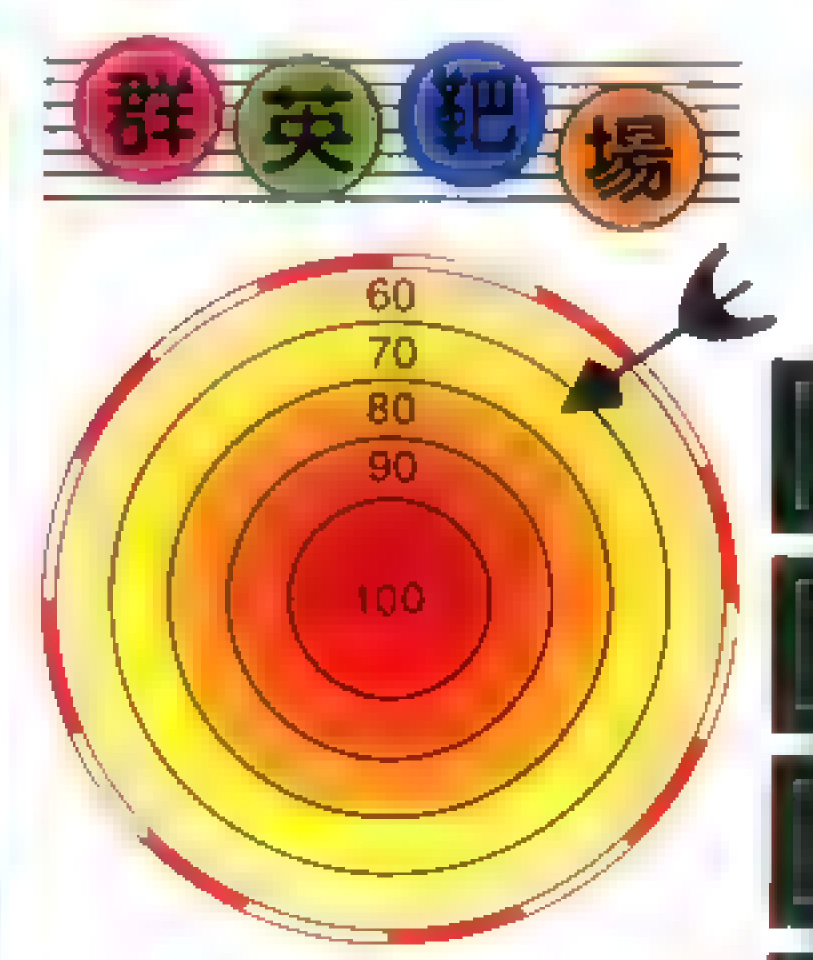
總而言之，這是一個不錯的動作遊戲，值得你來一試。



驅逐韃虜，恢復中原

PS：筆者有兩點奇想，①如果能加入場地特性②如能使人物在打鬥過程中，因受傷而陸續在身上留下些膠布，繃帶或衣衫襤褸等紀念品，也許能讓遊戲更有挑戰性，也更富趣味性。





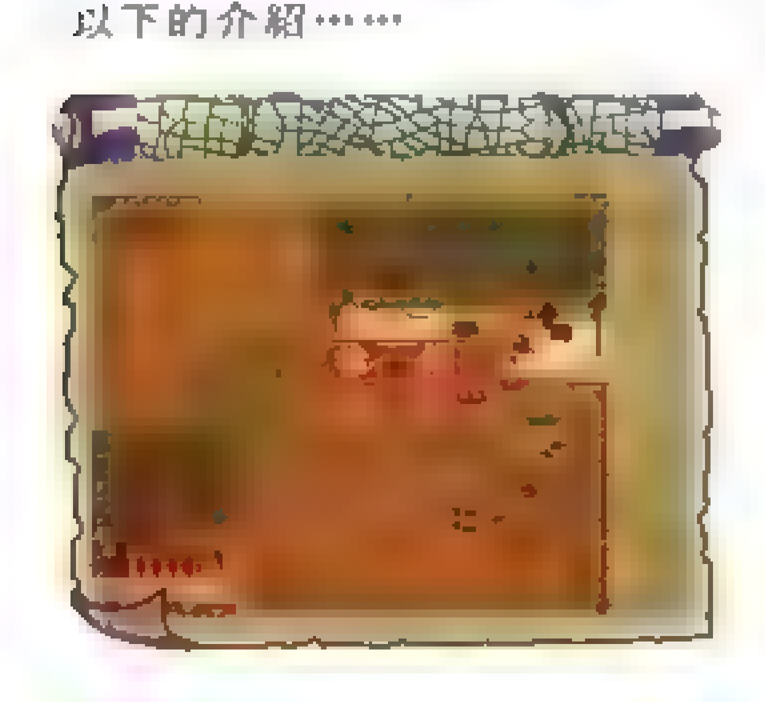




出版公司／熊　貓

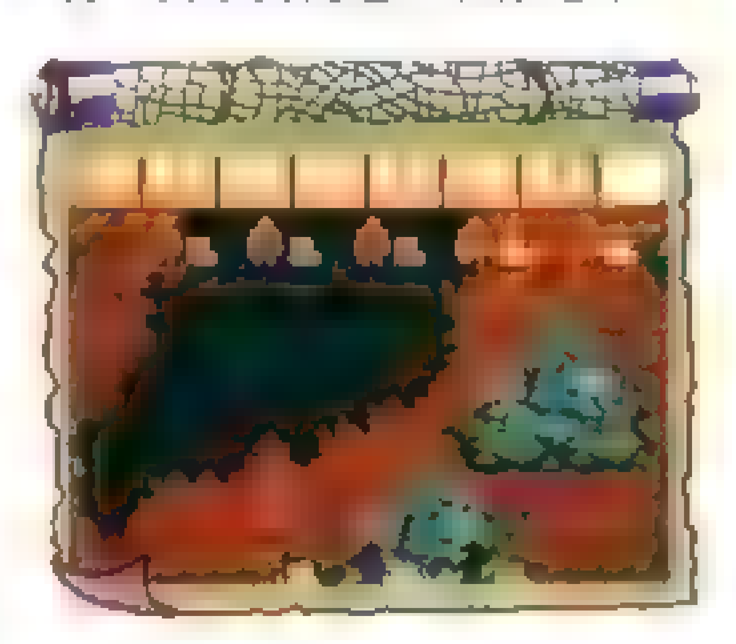
本文作者／Gorder. P

剛拿到「赤壁之戰」這套RPG遊戲時，心裡暗自高興的想著：「哇！又有一套和軒轅劍II一樣好玩的遊戲了」，於是迫不及待的安裝起來，啓動後看到高解析度又非常細膩的片頭圖片，心裡更是暗自讚嘆不已。可是等我把人物選定後正式進入遊戲正題時，螢幕解析度卻馬上轉換成320 × 200的低解析度，這還不打緊，作者可能爲了讓遊戲進行中人物的移動能很快速，將人物造型設計的很小又不夠精緻，此時心裡的感受是好像被澆了一盆冷水一般，有點不是滋味。不過這套遊戲還是有一些值得讚許討論之處，請看以下的介紹……



1 歷史故事 — 討好

話說東漢末年，桓靈二帝因寵信宦官，致使宦官把持朝政、陷害忠良。更有甚者，靈帝更出賣官爵，只要有錢就可以買到官職，使得百姓在貪官污吏的壓榨下苦不堪言，一些投機者更趁勢糾結眾衆，佔山爲王，到處燒殺擄掠，搶劫財物，天下因此陷入混亂之中。



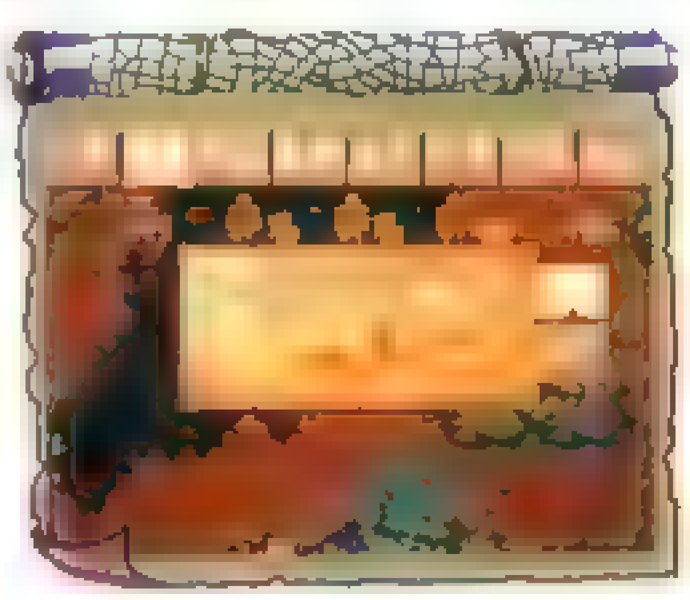
就在靈帝中平元年，黃巾賊張角起兵作亂，所到之處，無人能擋，一時之間天下驚恐，靈帝緊急指派何進爲大將軍，在洛陽四週佈防戒備，各地紛紛出現抵抗黃巾賊的義軍。古有『時勢造英雄』之語一點也不錯，就在此亂世中，出現了三位豪傑：

劉備，中山靖王之後，與關羽、張飛桃園結義後，招聚義兵抵抗黃巾。

曹操，沛國譙郡人，因黃巾作亂而起兵殺賊。

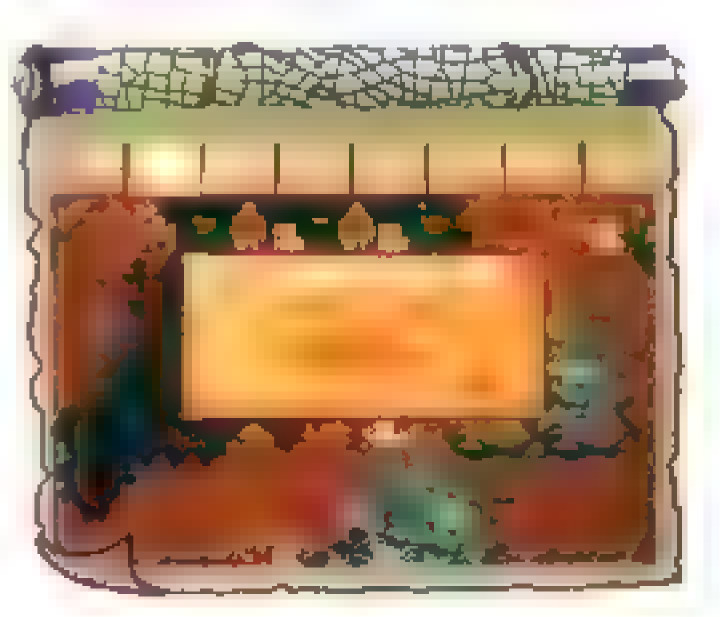
孫堅，吳郡富春人，見黃巾肆虐，聚淮泗精兵前往討伐。

天下紛亂，各方豪傑並起，究竟誰才是真正的英雄……就等待你來扮演了。

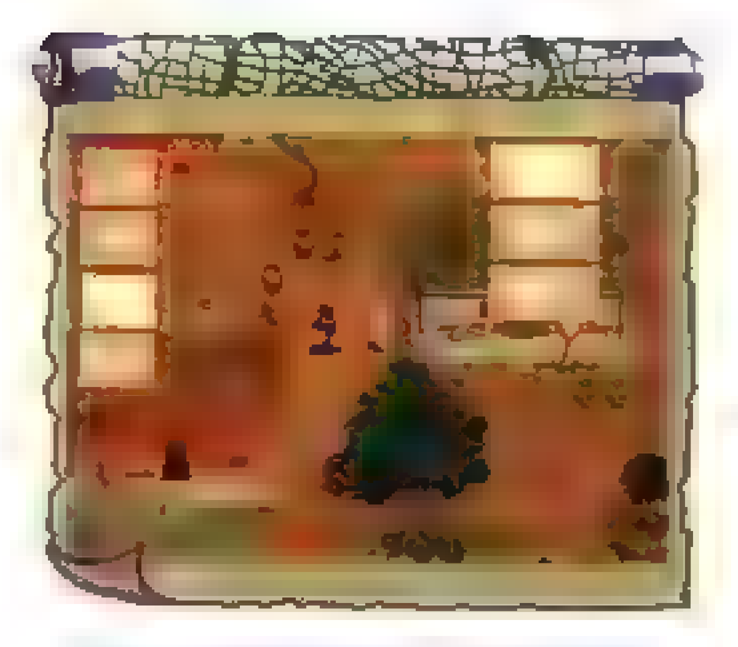


2 劇情安排 — 直線

可能是歷史故事的關係，再加上『赤壁之戰』是三國演義中大家相當耳熟能詳的一段故事，因此在安排劇情進行的線路時，無法採取開放式的多條線路進行的方式來玩，因此玩這套遊戲你不用擔心再下去要怎麼走，因爲作者已經事先安排好你下一關能走的範圍，不能走的地方，你硬要走也走



不過去。作者是用什麼方法讓你不會跑錯地方呢？說起來還眞有點離譜，比如說現在的劇情和洛陽有關，你必須進洛陽城才能完成任務，於是你會看到通往洛陽的橋是好的，暢通無阻的。當劇情與洛陽城無關時，你想進洛陽城也進不去，不是因爲城門關閉，而是通往洛陽城的橋破損了，使你無法通過。但是當劇情又與洛陽城有關時，說也奇怪，那些原本破損的橋又自動復原了。於是劇情的進行就是靠著通往各個城市的橋面時好時壞來保護玩者不會跑錯地方，此舉立意雖佳，但卻使得遊戲的進行缺少挑戰性與變化，會越玩越覺得無聊。





3 多角色扮演 — 正點

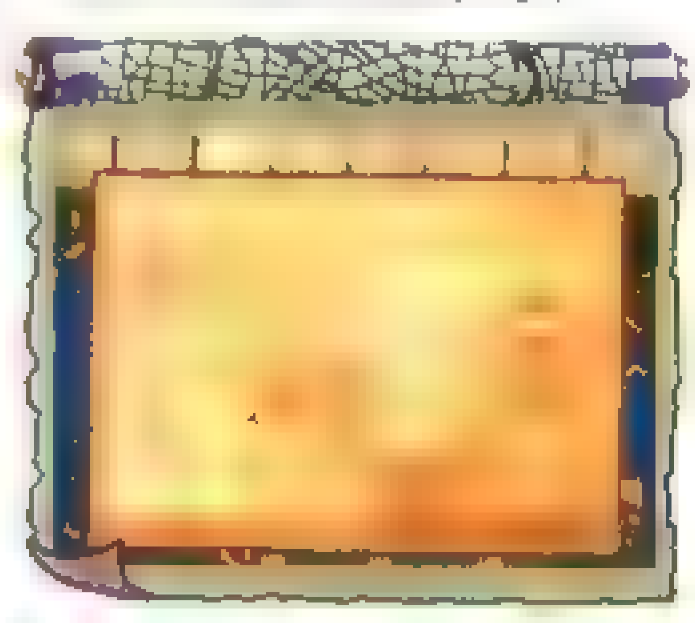
「赤壁之戰」這套RPG遊戲較特殊的是遊戲一開始玩者可以選擇是要扮演劉備或是曹操、或是孫堅？也就是說你可以從劉備的的角度來看「赤壁之戰」，你也可以從曹操或是孫堅的角度來看「赤壁之戰」，到底誰是英雄？誰是梟雄？透過不同角度、不同類型的角色扮演，可讓玩者掌握到這段歷史的精髓。如果編劇在劇情上的安排能更開放，不要以直線式的方式來進行，再加上多個角色的扮演，這套遊戲應該會是一套很耐玩的遊戲，可惜這種直線式的遊戲玩過一次後，因爲已經知道每個地方的過關要點在哪裡？就一點新鮮感也沒有了。



4 末了的話—歷史教訓



「赤壁之戰」的推出選在台灣省市長及省市議員大選前推出，實在有嘲諷這些政客之嫌，當你在玩這套遊戲時如果覺得有點無聊，不妨將三國時代的這些英雄豪傑拿來與現代這些口口聲聲說是爲民謀福利，實則是想填滿自己荷包的民代們做個客觀的比較，也許會有許多的感觸與無奈吧！



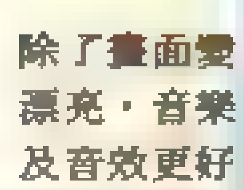
群英會審 VER 2.0

Dracula



家喻戶曉的故事情節，充滿中國水墨畫的場景，再加上玩家容易操作，設計之賣點頗受玩家歡迎，如能在速度設定上再加快些可能會更好。

阿達



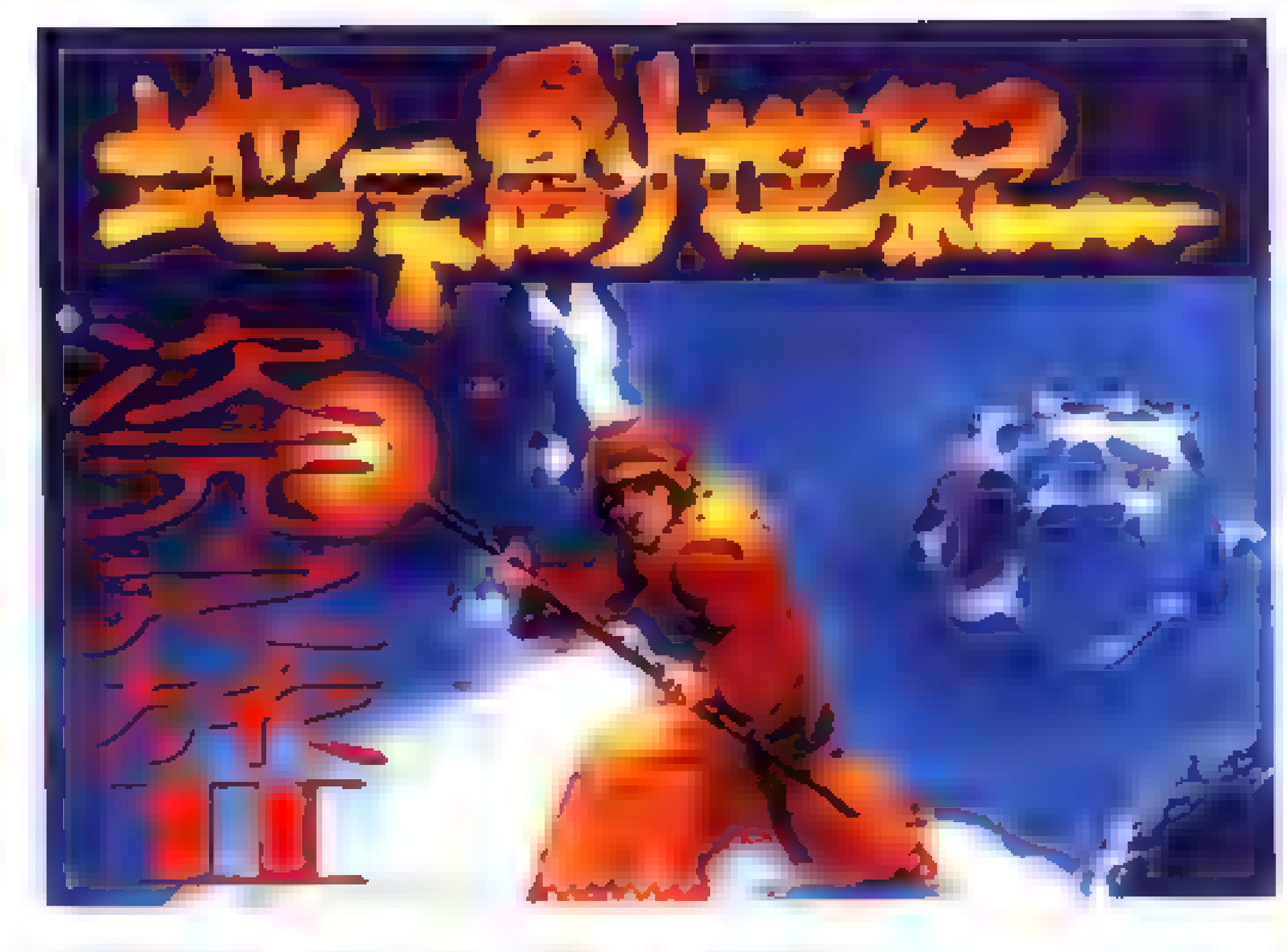
除了畫面變漂亮，音樂及音效更好外，赤壁之戰與以前的遊戲有太多相似的影子。雖然遊戲可分別扮演三位不同的歷史人物，但說眞的，這並沒什麼特別有趣的地方。

捲毛



在一片「三國熱」中只能算是小品之作，故事方面並無新意，且遊戲格局侷限於赤壁之戰，玩家並無自由發揮之處，所幸畫面處理的還頗具水準。

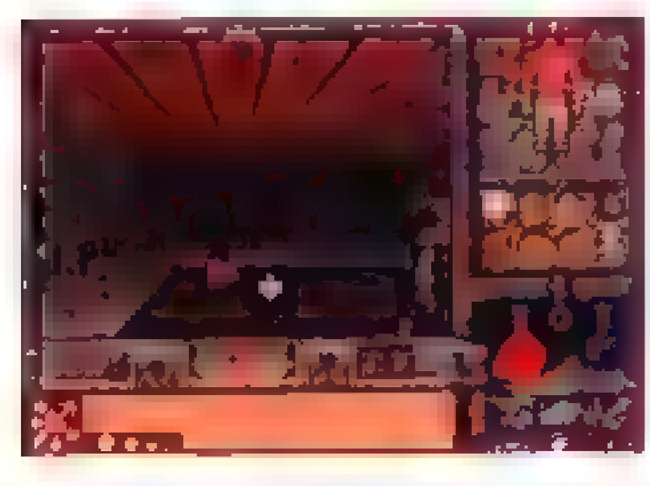




●出版公司／軟體世界

本文作者／Knight

時間是發生在聖者破壞守護者（ Guardian ）及友誼會（ Fellowship ）的陰謀後的一段日子，地點則依然是我們所熟悉的不列顛尼亞（ Britannia ）大陸，在經過了守護者無情的破壞之後，不列顛尼亞大陸的重建工作大致上已經將不多完成了，於是聖者接到Lord British的邀請，參加一個慶祝酒會，由於出席酒會的都是一些昔日的戰友，氣氛自然是十分的愉快，但是等到酒會結束，衆人在王城過夜時，半夜突然發出隆隆巨響，只見城堡已經被一個巨大的黑石所包圍，衆人如果無法逃出這個神秘黑石所形成的牢籠，那麼守護者將可以在外面的世界爲所欲爲，整個不列顛尼亞大陸將會落入守護者的手中；更重要的是如果聖者無法即時找出破壞黑石的方法，在王城裡的聖者和你的夥伴將會因缺乏糧食和飲水而餓死。



遊戲中首先當然是決定有關聖者的一切資料，由於每個職業都擁有不同的技能，雖然在往後的遊戲中，每當聖者升級時都能獲得一些技能點數，但是每一個技能點數只能提昇少許的技能能力，因此切記要慎選聖者的職業；而由於聖者的屬性和技能能力都是由亂數決定，所以即使是同樣的職業，也可能會有不同的屬性和技能能力，所以千萬要好好的創造聖者，不要馬虎。在遊戲中，屬性和技能能力雖然不會對遊戲產生決定性的影響，但是如果值越低的話，遊戲將會越難完成。

遊戲的操作介面仍然如同地下創世紀--冥河深淵一樣，採第一人稱的 3D 立體視角，老手應該很容易就上手了，而如果是新手的話，可能就要稍微花一點時間來習慣遊戲的操作。

遊戲本身提供了畫面精細度調整的功能，如果將畫面解析度調至最高，即使是 386 機種畫面也不會嚴重到一格一格的跳動，但是流暢度卻會令人失望，而如果將畫面解析度調至最低，那麼就可以獲得令人滿意的流暢度，只是這時候畫面會變得很單調，畫面表現根本就不像是VGA，而像是CGA的畫面；不過如果你擁有486DX 機種的話，那麼恭喜你，你可以將你的遊戲畫面解析度調至最高，依然享有極佳的流暢度。



次元之旅也保存了冥河深淵中人物視角可以向上或向下改變的特色，也是各種同類型遊戲中惟一擁有此特點的遊戲，而且也已經改善了太靠近牆壁時，向上或向下觀察，畫面會產生扭曲的情況。就整體而言，遊戲的畫面表現的還算不錯（畢竟這個遊戲在國外已經出版了一年多的時間），不過因爲遊戲畫面是採貼圖的方式處理，因此若是太靠近物品的話，依然是可以很清楚的看見顆粒，像王城牆壁上所掛的壁畫，如果不是對創世紀系列比較熟悉，大概看不出來那是歷代創世紀的封面。

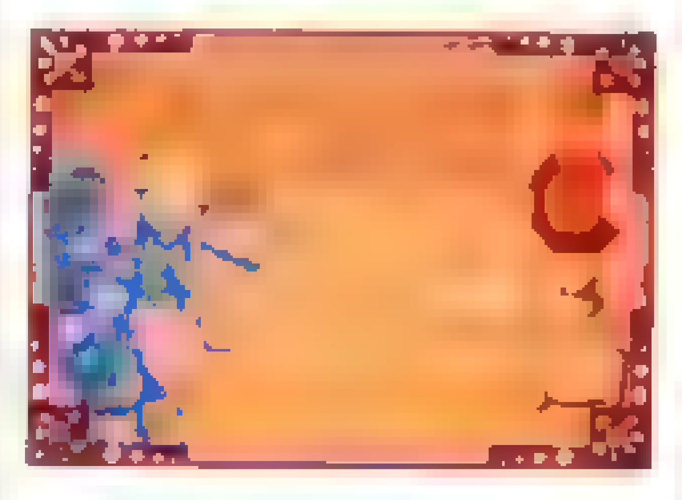
雖然你和你昔日的夥伴都被黑石給困在王城中（不過跨過了整個世界，卻沒有看到Shamino 這位昔日的戰友，不知道他跑道哪裡去了？），不過你必須自己一個人想辦法去找出破壞黑石的方法，你的夥伴最多只會提供一點意見給你或是訓練你來增加你的技能能

力；唉！創世紀系列到現在都已經是第幾代了，我們的聖者出生入死不知道有幾回了，人物等級居然依舊是從第一級開始，而且還要靠昔日的夥伴來訓練你，眞是可憐喔！由於你只是一個人孤孤單單的踏上旅程，遇到戰鬥時雖然比較不容易手忙腳亂，但是少了相互支援的夥伴，因此打不過時千萬別硬撐，三十六計走爲上策，不然嘿嘿嘿……，你很快便會見閻王了。



魔法方面，依然延續著創世紀系列的魔法八環，不過由於受到神祕黑石的影響，因此在王城裡面將無法施展超過魔法四環以上的法術，但是玩家如果想要施展法術的話，就得四處收集施法所必備的符石，其實等到玩者收集到攻擊力較強的法術所需的符石，以及非魔法師職業的人擁有足夠的魔法點數時，都已經遊戲中期以後的事情了，因此遊戲剛開始時，還是好好的磨練你的戰鬥技巧吧。各位玩家如果只看遊戲說明書的話，或許會覺得魔法的種類太少，不過隨著遊戲的進行，玩者還可以學到不少遊戲說明書沒有提到的魔法，算是 Origin 留給各位玩者的一個驚喜吧。

遊戲的最主要劇情其實很簡單，就是找出破壞包圍王城四周黑石的方法，但是除了這個主線的任務之外，還包括了許多的支線任務，其中有一些任務是一定要完成的，另外的一些支線任務雖然不一定要完成，但是想想看以你聖者的身份，不幫助別人似乎是有點說不過去，更何況任務完成之後，通常都會得到不錯的回報，而且各位聖者還可以藉機鍛鍊自己，一舉兩得，何樂而不爲呢。任務的完成有時候並不一定要靠血腥暴力的方式，你也可以四處的與人交談，廣交善緣，然後請對方幫忙你完成任務。



遊戲的音樂表現的相當得體（此處當然是指音源器，音效卡的表現就差一點了），像是片頭激昂的音樂，而且音樂還會隨著遊戲進行而改變，完全掌握遊戲的氣氛。至於音效方面，十分的逼眞，像是武器揮擊或是聖者踩在地面和水面上等的聲音，而守護者，這位令人討厭的敵人，還不時的會出現在聖者的睡夢中，說上幾句恐嚇的話，干擾聖者的睡眠。

整體而言，遊戲本身的難度稍微高了一點，部份NPC的態度更是取決於你說話的態度，若是態度差一點的話，對方說不定會不理你，甚至是怒目相向；而且在某些地方的提示太少，有時候可能在經歷一些錯誤的嘗試之後，才能夠找出正確的解決方法。至於守護者，這位創世紀系列最長命的大反派，到了創世紀八--異教徒裡面都尚未與聖者正式的交手，自然在次元之旅裡面也沒有交手，只是會出現在聖者的睡夢之間罷了。雖然遊戲的發行已經晚了一年多了，但是遊戲的表現還是極佳，値得喜好RPG的玩家一玩。



群英會審 VER 2.0

Dracula



故事延續聖者與守護者之間的恩怨情仇，當然設計上再加入新的東西，像高、低解析度的切換以增加速度、第一人稱視角畫面更有臨場感等，免得玩家沒有新鮮感。

阿達



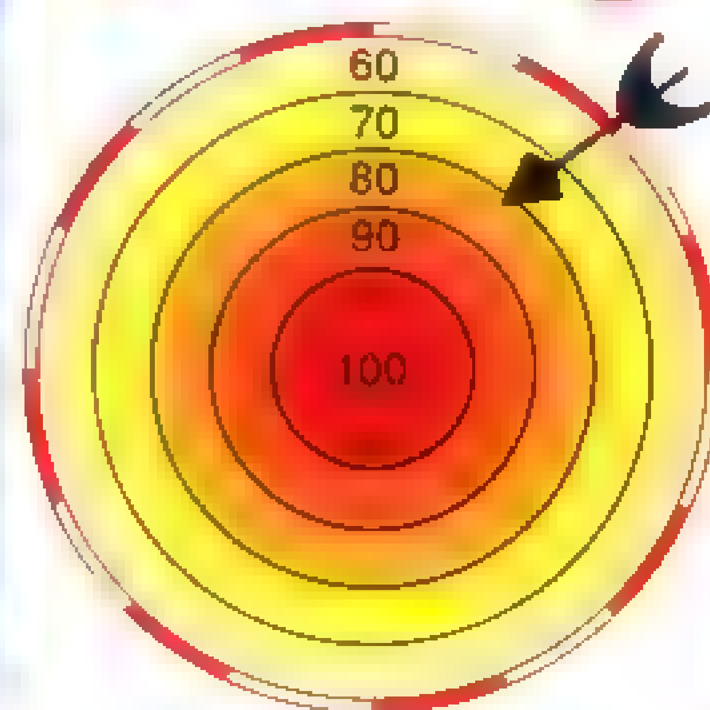
國內推出的時間實在是慢國外太多了，當人幾乎忘了它的存在時，它才牛步蹣跚緩緩出現。雖然如此，遊戲無論在內容、畫面、操作仍有水準以上表現，還是値得各位玩家嘗試。

捲毛



雖然國外與國內發行時間有一大…段的差距，但對領教過其魅力的玩家，仍是一個受不了的誘惑，較之I代，法術與陷阱皆有新的創點，且I代中接近物體時畫面扭曲之現象也已改進。







遊戲獵人

戀LOVE試驗場 戀愛LABORATORY

●出版公司／花　道

本文作者／小千千

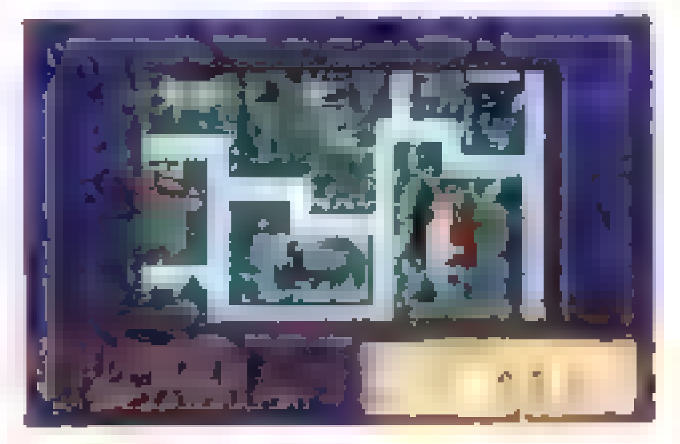
自古以來，爲愛癡、爲情狂不但是一種生命的喜悅，更是許多藝術作品的靈感之泉，從中國文學的紅樓夢到西方戲劇的羅密歐與茱莉葉，再從充滿浪漫思想的古典派希臘神話到東方民間傳說的千年戀曲牛郎織女，這自亞當夏娃時代起，人類對於愛的渴望就不曾遠去，在近代的電影、音樂、小說、戲劇中，愛情更是漫天狂舞落葉紛飛，現在連中文遊戲也開始嘗愛情釀的酒了，會不會醉？請聽我一一道來。

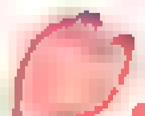




愛情釀的酒，好喝嗎？

這款名爲「戀愛試驗場」的日式冒險遊戲，從幾個月前剛開始上廣告時就引起筆者的注意，一方面是由於過去採用類似界面的幾款自製遊戲做的並不算成功，一方面是愛情這個題材蠻吸引筆者的，在加上雜誌廣告中所見，戀愛試驗場的網點製作技巧似乎相當不錯，所以注意之餘，老實說還有一點期待的心情。當國內一些大片紛紛跳票之後，讓筆者不禁擔心了起來，怕這個遊戲也會難產，好在終於在暑假的尾聲推出，讓筆者鬆了一口氣。





遊戲的場景地圖

遊戲整個佈局在一個大約電腦螢幕四倍大的小城中，玩者只需用滑鼠控制游標，把游標移到想要去的地點，就會自動進入，切換各種場景，地圖的捲動十分順暢，操作也相當方便，各地點的場景所能做的不太多的事都用選單列出，玩者只要動動手指就好了，除了太順暢的捲動之外，在操作系統上設計的算是蠻貼心的，加上編曲相當不錯的背景音樂，整體感覺相當舒適，與該公司特別標榜的，直逼日本 PC98 版電腦遊戲的畫面搭配起來，絕對有 PC98 的遊戲感，那些對 PC98 望眼欲穿的人，應該能在在 IBM 上享受 PC98 的美感。

以第一眼的印象而言，戀愛試驗場給人的感覺大約就是這樣，好比入口極易的烏梅酒，甜甜的口感、淡淡的酒香，不過深入其中之後，感覺又有些不同，反而有點高濃度酒精的辛辣，叫人不敢領教。



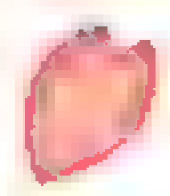
購買時請攜帶身份證

首先是音樂方面，雖然編曲不錯，而且有流行歌曲搭配（筆者不聽流行音樂，不知是否爲點歌冠軍曲），但一方面曲子不多，總長度也不長，一方面使用 SOUND BLASTER 音色不漂亮，所以耐聽度不足，筆者玩不到兩小時就改用自己的 CD 音響放音樂來聽了。



小賭怡情，大賭致富





暗藏玄機的照相館 一定得去瞧瞧

第二個問題是連貫性，雖然擁有98級的畫面是件好事，但擁有日式劇情就不是好事了。遊戲中採用了「完成度」的設定，每完成一件事就增加一些完成度，本來這是不錯的作法，但整個遊戲設定成單線，前一件事沒做下一件就不會發

生，偏偏又有許多不相關的劇情設定穿插連結在一起，於是便造成故事不相連，每個完成點數之間完全無關的現象，如此一來不但劇情不連貫，衝擊力下降，更重要的是遊戲完全由一連串的「試誤」組成，玩家「唯一」玩完遊戲的方法不是去了解劇情，推理下一步做什麼事，而是到每一個地方跟每個人講話，偶而還得做些不太合理卻毫無提示的事（好比連續跟電影院小姐說兩次話），這種單線設計雖然使製作公司解答進度時較方便，但卻失去遊戲的精神，甚至寫攻略的作家都會不知如何下筆。針對這個問題，筆者實在非常尊敬那些不須寫評論卻玩完它的耐心派玩家。

話說回來，這個遊戲眞有那麼糟嗎？老實說，眞是不太適合那些講究合理，追求劇情的玩者，也不適合那些沒耐心嘗試錯誤的玩家，但渴望PC98許久的玩者應該會對這個遊戲感到滿意，尤其是那種看不懂日文還能把SFC的RPG完破台的人最是適合。或許從無邏輯的遊戲進度中，你可以體會到戀愛的辛苦與無常？





情純可愛的服務小妹



鑽石象徵永恆的愛情，買一斤送女朋友吧！



阿彌陀佛！善哉，善哉！

特別值得一說的，廣告中所言「16色網點技術大突破」可以算是所言非虛，筆者自己也收藏不少98的圖檔，與之相比戀愛試驗場的網點製造技術至少有中上程度，可惜運用與構圖上略遜一籌，不過與國內諸多16色遊戲比起來算是數一數二的作品，說到這兒，筆者不得不感嘆國內遊戲製作產業的的不成熟，不但對進度與風格控制不佳，連遊戲容量都不能掌握。細心的讀者是否注意到，一些出現在產品預告報導中的開場動畫不見了呢？據花道電腦公司表示，該動畫佔三張磁片，所以第一批特價版本的遊戲並沒有附上這些磁片，等第二批原價版上市後才有片頭動畫內容，如果是第一批遊戲的消費者可以向零售店要求拷貝，只是不知臺灣有幾家電肯做這種服務？另一種方式是打電話索取，不過筆者至今尚未收到……。



這是最終目的嗎？

整體來說，戀愛試驗場算是比較特別的遊戲類型，雖然稱不上是前無古人，但確實不多，與之前同類型遊戲比起來，算是進步不少，尤其畫面部份更是優秀，但企劃的成熟度略有不足，破壞整體氣氛與連貫性，可以說是一個有待努力的遊戲吧！

群英會審 VER 2.0

Dracula



遊戲以一般玩家熟悉的環境來設計，可讓玩家輕鬆上手；生動有趣的場景，簡單的操作方式，是一不錯的輕鬆小品，唯有些場景實在是兒童不宜，最好能作分級區隔。

阿達

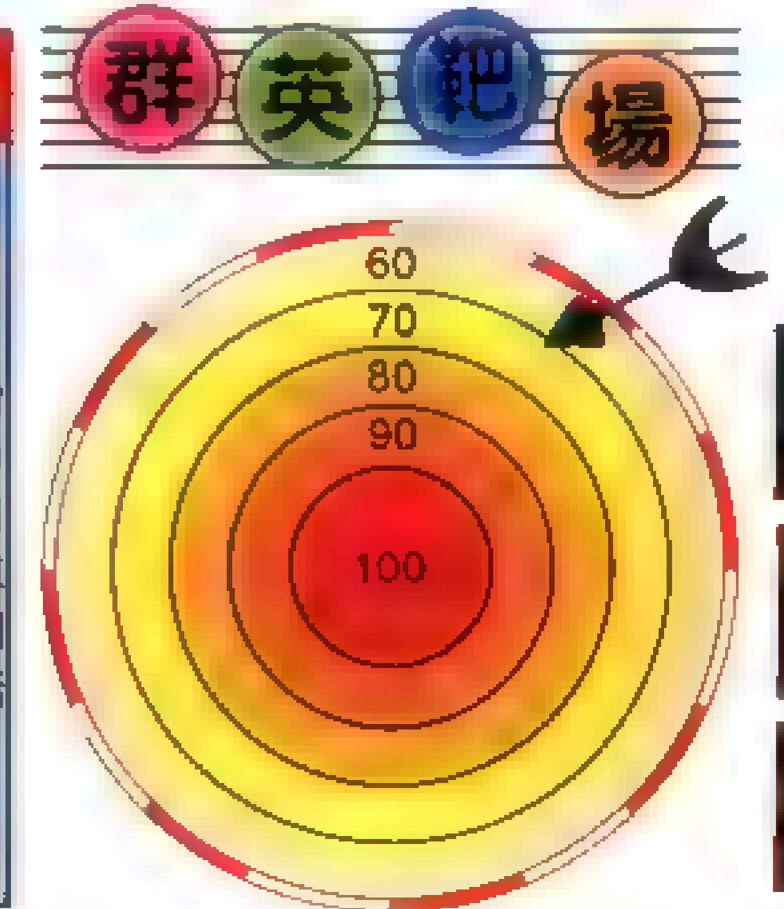


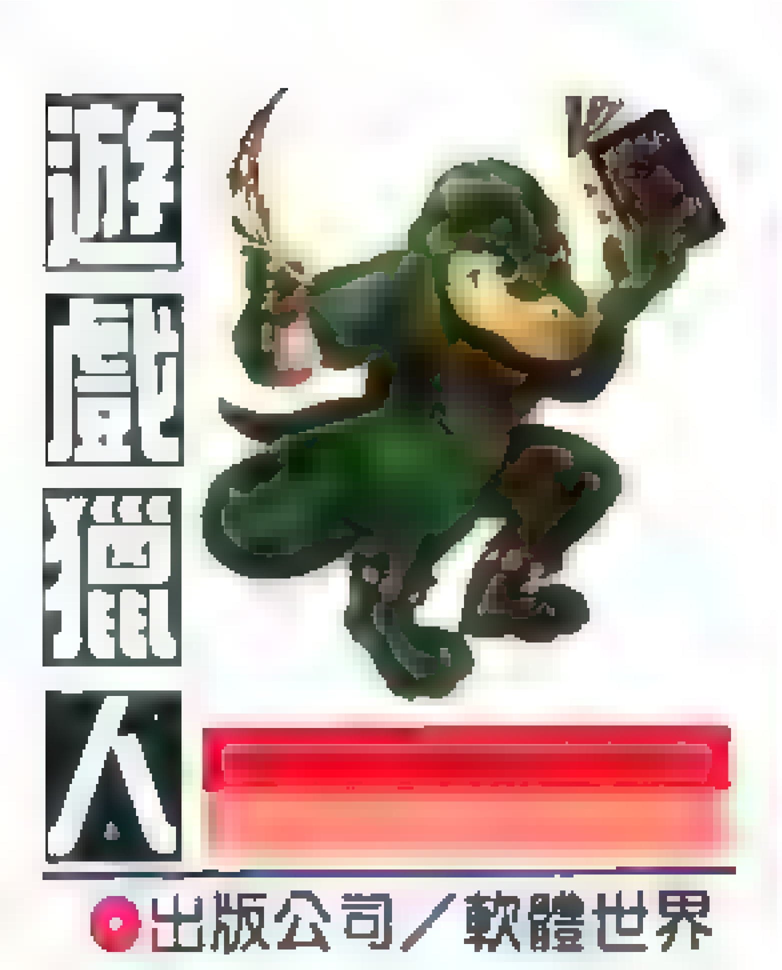
以戀愛爲遊戲的主題確實是蠻新鮮的，不過改編成遊戲後便不再吸引人了。不過如果純粹就想輕鬆一下，那倒還可以試試。

隱一石



題材構思的頗有吸引力，相信能引起青年朋友的興趣，但在美工與內容方面，則表現的不盡理想。總括來說，只能算是一部"愛的小品"。







出版公司／軟體世界

本文作者／王詠文

傳說中的大地底帝國已經滅亡，理所當然地，所有的邪惡魔法也該煙消雲散才對，但是，自從麻雀山谷被發現，就不時有人離奇失蹤……！我？是個喜愛尋求刺激，到處旅行的人，有點好奇又不信邪，也許這正是個難得的好機會，成爲大英雄的那一天不遠了！？哇哈，事不宜遲，咱家這就往魔域出發！

【重返魔域】的挑戰性十足，事先完全不告訴玩家遊戲目的，您得靠自個兒挖掘線索，才能夠抽絲剝繭地破解重重陷阱，十分耐人尋味！只是……筆者的英文聽力該加強了！筆者在摸魚？冤枉啊，筆者可是使出了混身解數，努力再努力地認眞「聽」過了遊戲，才豁徹豁悟的！眞的，如果您的英文聽力不是很好，那麼玩起這個遊戲來不但「傷腦筋」還「累耳朵」，因爲魔域裡的所有對話都沒有字幕，您只能夠



請清耳根子，仔細地"聽"他到底在說啥米碗糕！

嗯，全程語音？這不是CD-ROM遊戲的專利嗎？在磁片版的PC遊戲中眞是鳳毛麟角，難得難得！不過，天下沒有白吃的午餐，您必須騰出24 MB的硬碟空間，才能夠安裝這個遊戲。當然，您還必須要有一塊不錯的音效卡（否則語音會聽不清楚，就沒輒了）！除了全程語音，它還採用了現今正熱門的眞人演出，不但人物的各種表情、動作都十分生動有趣，角色更是多的不勝枚舉，像是老師、市長、鐵匠、女巫、……等等，每個人都有每個人的特色，哇！眞的是比普通的冒險遊戲熱鬧多了！

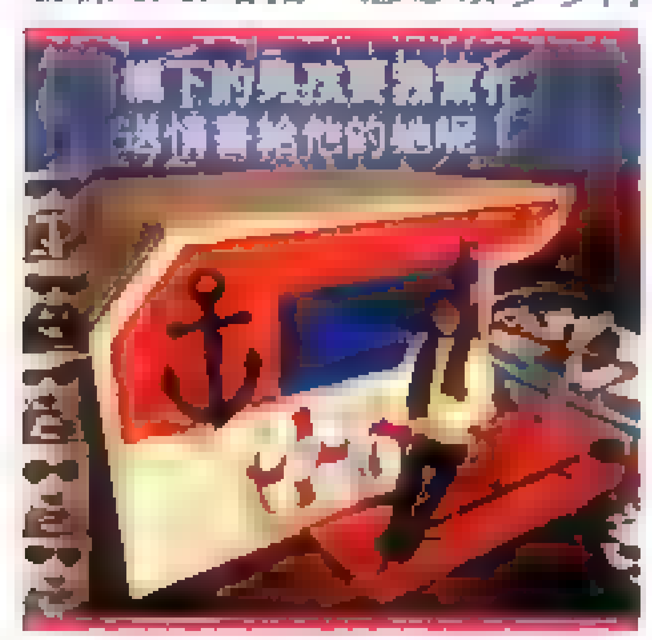


遊戲在486 DX33下執行起來十分順暢，您不必擔心會有延遲的現象。使用介面也蠻親切的，相信普通玩家很容易就能夠上手，新手也可以很快地學會！比較特殊的是，物品欄內有與全程語音搭配的「錄音機」，您可以將重要的對話內容保存下來，方便以後慢慢地從中找出蛛絲馬跡！另外，遊戲也提供您「地圖」、「照相機」、以及「相簿」。您可以使用照相機，將所有值得注意的景物拍攝下來，放入相簿中隨時查看！地圖的功用更大，爲了避免做冤死鬼，您最好先到各處繞繞，記錄下所有走過的路線，以免迷了路萬劫不復！



不過，話說回來在魔域中到處探險才是眞正精采的重頭戲，暫時就先撇開這個難易的問題，讓筆者發表一下個人對【重返魔域】的表現有啥感覺

魔域裡危機四伏，一不小心就會被死神勾去（隨便走一走就有可能當場掛掉），十分能讓玩家充分體會什麼叫做『天有不測風雲』！因此，建議您還是趕緊養成時常存檔的好習慣，才不會白費一場工夫，一失足成千苦恨！解謎在冒險類的遊戲中永遠是主角！魔域中每一道謎題都不容易，因果關係環環相扣，您必須多多向



魔域中人打探消息，像是給他看相片啦，聽錄音帶啦，不斷問東問西（只要是手上的物品都可以拿出來問）才能夠得到許多重要線索！關於遊戲的故事情節，就「說」來話長了，劇情的複雜實在不是筆者三言二語就能夠輕鬆帶過的，因此，筆者建議您在進行遊戲時，多多研究遊戲手冊中那本厚厚的富羅伯茲魔法百科全書，對遊戲內容是頗有幫助的！（把它當一篇一篇的小故事看也蠻有趣呢！）



就視覺效果而言，畫面並不是捲動式的，當您依照箭頭指示在魔域中走動時，將會看到一張張的風景圖片「卡」的一聲切換到另一張圖片，只有在比較特殊的場合才會看到動畫。並且，和 DOOM 一樣採取「第一人稱視界」，玩家看不到自己，所有的畫面是您「看」到的魔域！這對習慣到哪個場景就是哪個畫面的玩家來說，就要多注意「方向感」了！例如，當您從甲地走到乙地的畫面，和您從乙地走到甲地的畫面是不太相同的。也就是說，您走回頭路時看到的就是回頭路！來，想想平常走路，從同一個地方往北走一些後再回頭往南走，畫面一定有些差異，因此，要訣就是要記得「走回去」。了解了吧？

大部分的冒險遊戲，都是



採取：「不同的對話『內容』就有不同的結果」。【重返魔域】可跟別人不一樣，它採取的是：「不同的說話『態度』就有不同的結果」。也就是說，在魔域中您可以用各種語氣（如威脅、驚訝、道歉…等等，視對誰說話而定）來面對男女老少，而由不同的對話方式所得到的線索也不一樣。軟硬兼施才能夠使真相大白！

總而言之言而總之，真人演出加上全程語音的【重返魔域】，在各方面的表現都十分傑出，稱得上是眾家遊戲中的佼佼者，絕對值得您再三玩味！不過，就像筆者開頭提到的，英文聽力的好壞是進行遊戲的最大障礙。當然啦，您也可以看著攻略照本宣科，但若不了解遊戲劇情，趣味性就沒那麼高了不是嗎？所以，現在筆者就要投筆從……，加強英文聽力去也！



Dracula

採用真人演出，人物造型多且均有其特色，環環相扣的謎題，遊戲設計屬上乘之作，可惜只有全程語音無字幕顯示，要玩完全程可得練好耳力。

阿　達

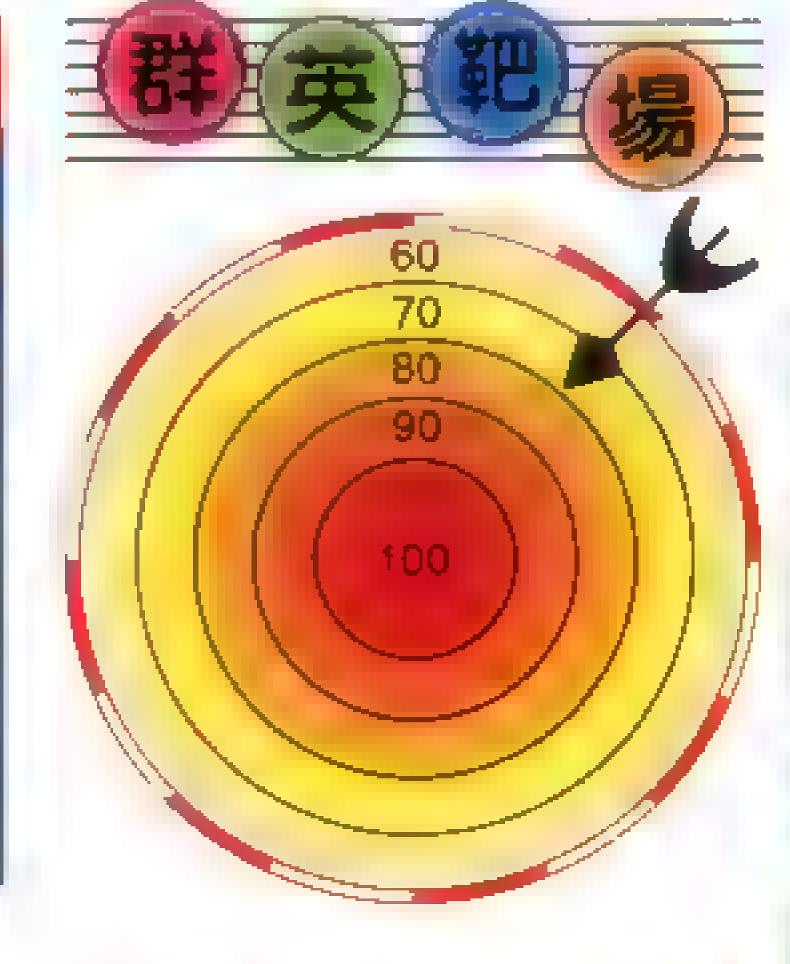


以精彩畫面和豐富的語音效果，重返魔域在國外一推出便造成極大的震撼，不過相對的，此遊戲需要較佳的英文能力才能徹底享受遊戲所帶來的樂趣，當然要是能有中文版就太好了。

捲　毛



全程語音的設計固然不錯，但對英文聽力較差的玩家而言，是殘忍了點。若能語音與文字並存，那就近乎完美囉！不過對英文過敏的冒險同好也別氣餒，因為中文版正緊鑼密鼓趕製中。





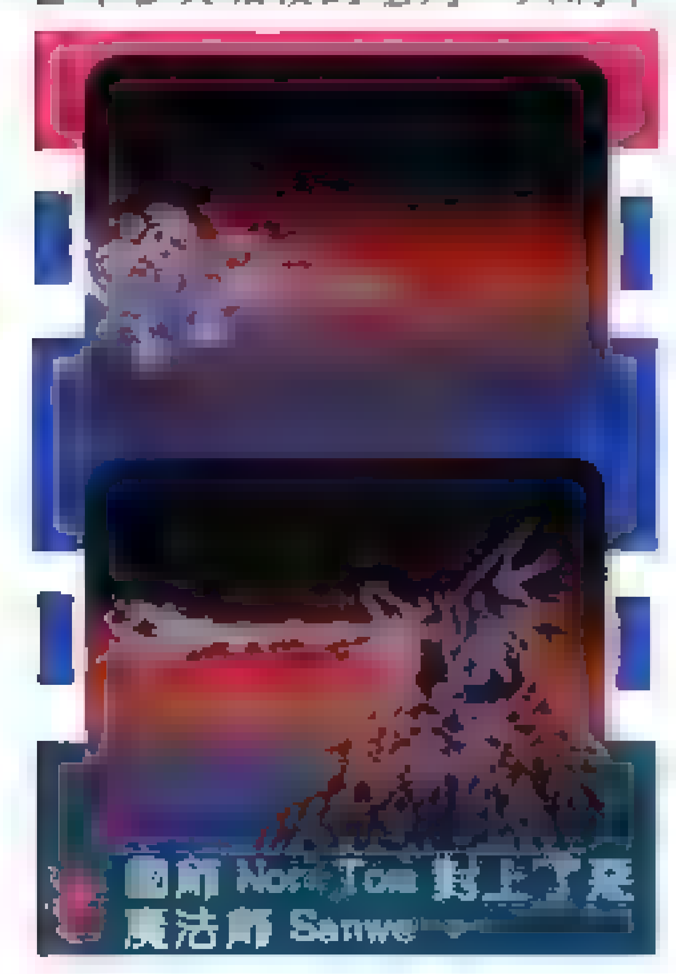


龍之封印

●出版公司／第三波

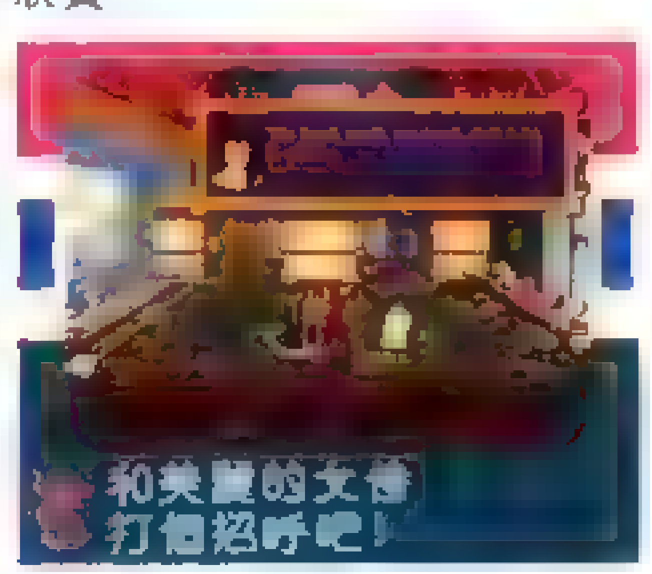
■本文作者／ALEX

一向以出品模擬類遊戲爲大宗且極著稱的 Micro-prose，近來頗有朝「全方位」多元發展之趨向，這對熱愛遊戲的玩家而言，自然是多了選擇的欣然。「龍之封印」在故事背景的安排上很可惜的還是顯得老套。遊戲片頭裡剛受加冕大禮的國王Callash在二十年前 Gran Callanach 遭受來自異次元的惡魔法師 Sanwe 的荼毒時，曾與兩位老國王和國師參與生死存亡的戰役，幸有國師 Nor--Tom 施法將惡魔封印在城堡中；而今，惡魔似乎即將衝破封印的咒語--龍之封印，眼見又將面臨一場浩劫，而當年參與戰役的主角，只剩下Callash尚在人世，爲了解救眾生，只好重披戰袍……。


國師 Nor-Tom 封上了惡魔法師 Sanwe

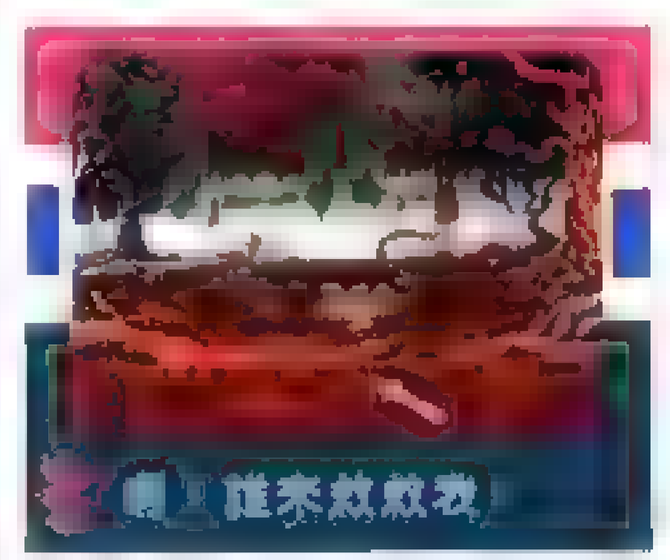

風燭殘年的老國王終於回老家了

若說，將這段開場白移植到RPG遊戲上，誰曰不宜？因此，筆者才會說「龍」片的故事情節並無新意。儘管如此，這套遊戲在其它方面的表現倒也中規中矩；其中最受筆者激賞的是遊戲的繪圖功力，有的場景像活潑的水彩畫，有的又像極沉靜的油畫，遊戲之餘，頗有逛了一趟「全方位」畫展的意外之喜，值得玩家用力的欣賞……。


和美麗的女侍打個招呼吧！

遊戲在設計上有一極富人性的特點頗受稱道，通常玩家在未存檔情況下關機或退出遊戲，輕者戕害玩家容易受傷的心靈，嚴重者則如筆者一般的造成人格的扭曲……在「龍」片裡這些現象都能得到妥善的矯正，只要在啟動遊戲後選取主選單的「RESUME」選項，遊戲即可叫出關機前的最後進度，眞正應了「玩家即使不用存檔也能玩完遊戲」的豪語，這是何等的「啊…福氣啦！」。

除了不需存檔的「特異功能」，如果選擇新手級模式（另有挑戰級），遊戲中不但會提供更多的線索訊息，而即使誤入歧途（例如一開始就跳進市場中的井裡或在沙漠裡逛得太久太遠等），不必打通任督二脈也能立即活將過來。這種設計方式，僅就節省遊戲時間而言，又豈是「SAVE」能望其項背？


啊！誰來救救我

針對遊戲提供的場景捲動方式，選擇「Smooth」較能欣賞到不同場景移動時的平滑順暢美感，且人物影像也較爲細緻清晰；事實上，選擇「Fast」並快不了多少，跳動式的變換場景完全掩蓋了這項特點，何苦來哉呢？

遊戲的謎題設計十分合理並無刁人之處，但是，會否因此降低冒險的樂趣則是仁智互

見的議題，還是有待玩家細細品味；倒是其中有不少地方的對話顯得饒舌繁複，往往須多方嘗試不同對話「組合」後才能切中要害，未知是否出於苦心鍛鍊培養玩家的冒險細胞所致？此外，略顯模糊的美術字體也挺累人的。

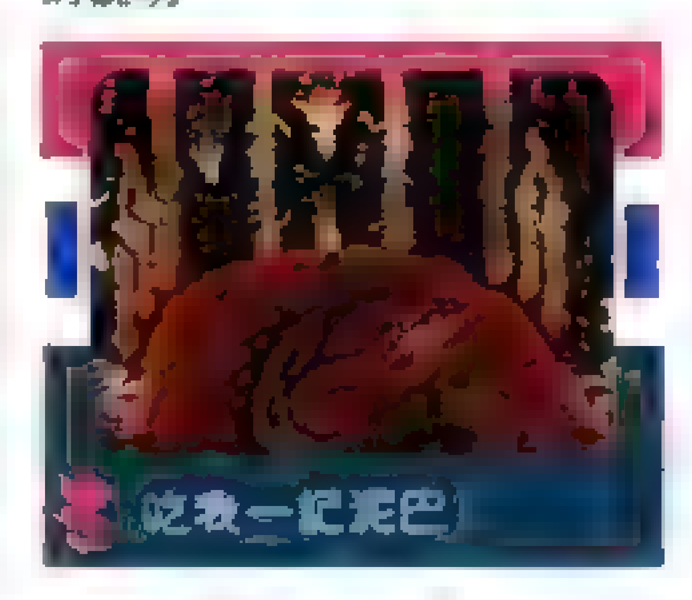

遭受彩光精靈的攻擊

至於音樂的表現頗爲搶眼，很能適切的烘托氣氛；音效嘛，由於該有的都有，以致顯現不出其特殊獨到之處。這話說來並不矛盾，由於達到同類「水平」的冒險遊戲已不是稀有之作，相反的，未達一定水準的遊戲也很難在市場上佔有一席之地；這一切，除了不同文化種族的玩家積極參與之外，更是居功厥偉的遊戲出品公司戮力以赴推陳出新的結果。

由於玩的是磁碟版，所以無緣聆賞遊戲的全程語音，也因此…不敢置評。


美麗佳人跳肚皮舞還滿好看！

說到操作界面，以今日 PC 的「標準」配備來說，沒有滑鼠的玩家可眞是稀有動物了；「龍」片不但可一只滑鼠玩到底，且提供設定常用指令（如 LOOK 、 TALK 等）爲熱鍵的功能，帶給玩家一個較便利的冒險環境；如果不巧，玩家正是稀有的「貴族」，遊戲手册上對鍵盤的操控也有詳盡的說明。

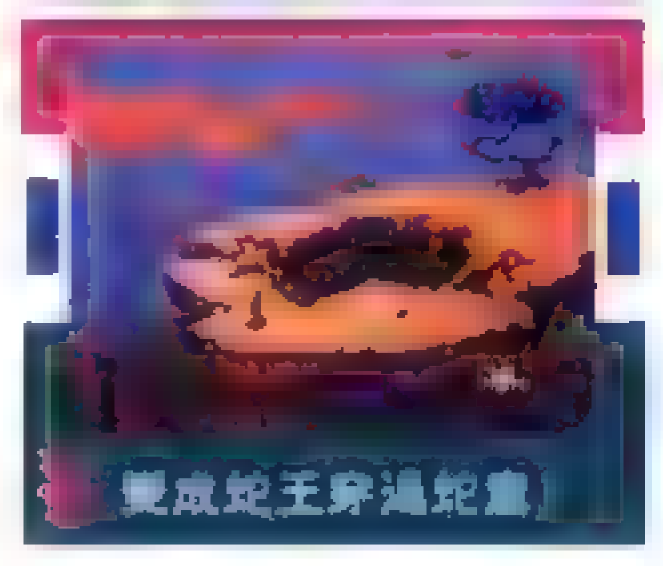

吃我一記泥巴

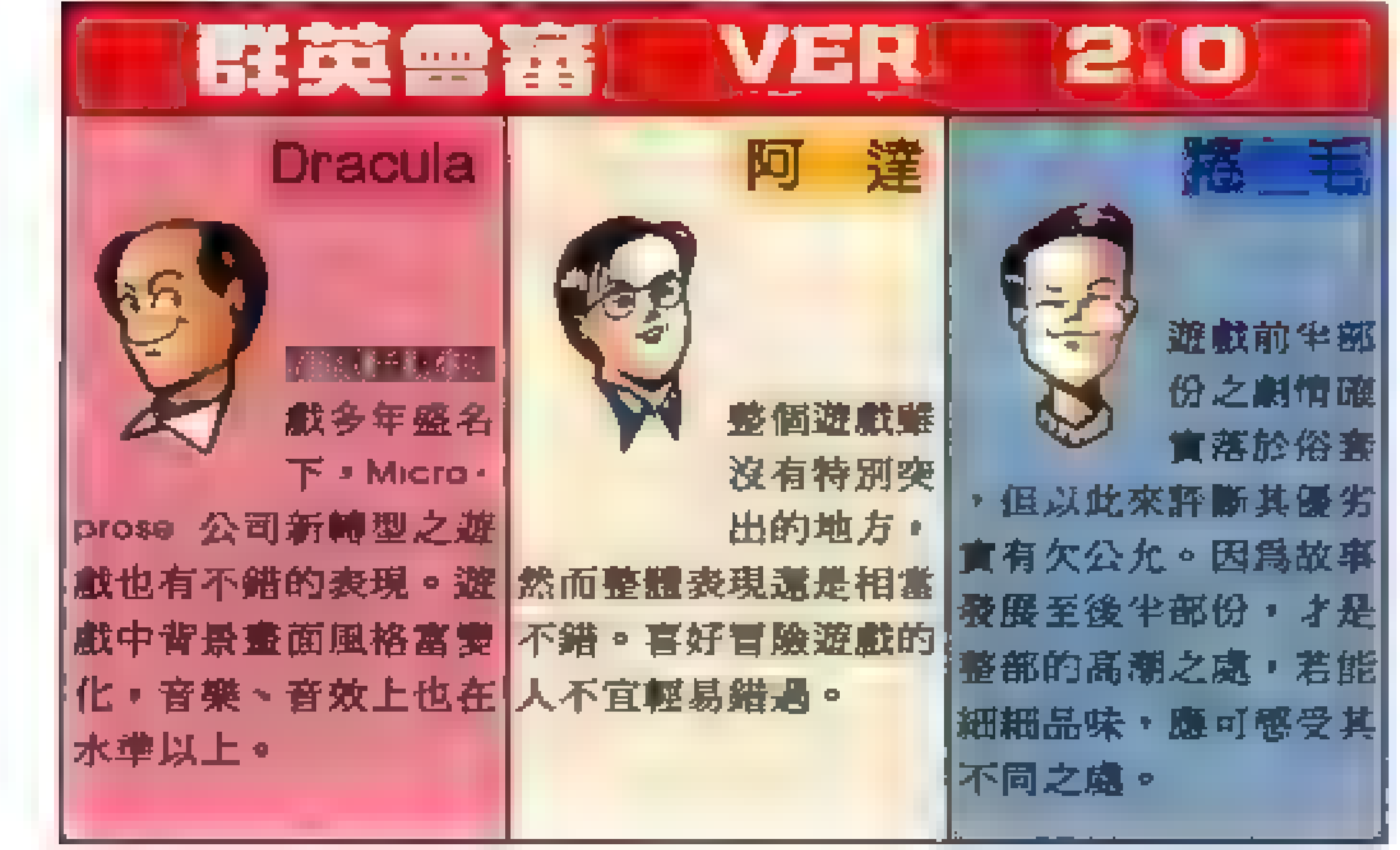
嚴格說來，「龍」片的遊戲世界稱不上龐大，顯然的，「數大就是美」也不是鐵律，筆者以爲，玩家所追求，所在意的，應該還是在於遊戲的內涵才是；而眞正的功力，或許在「短小精悍」的遊戲作品中較容易表露無遺吧？辣椒辣不辣，淺嚐一口即知分曉?!

我有一個夢……期待國內自製的遊戲作品，有朝一日也能與 Microprose 、 WestWood 、 Sierra ……等等知名公司分庭抗禮，同享盛名……這個夢想，會比一坪六萬元的房子還難嗎？

寫完這篇評論後，筆者要去睡個全方位的好覺……就是…睡遍愛床的每一寸…這是題外話，與遊戲無關。




變成蛇王穿過蛇窟


群英會審 VER 2.0

Dracula

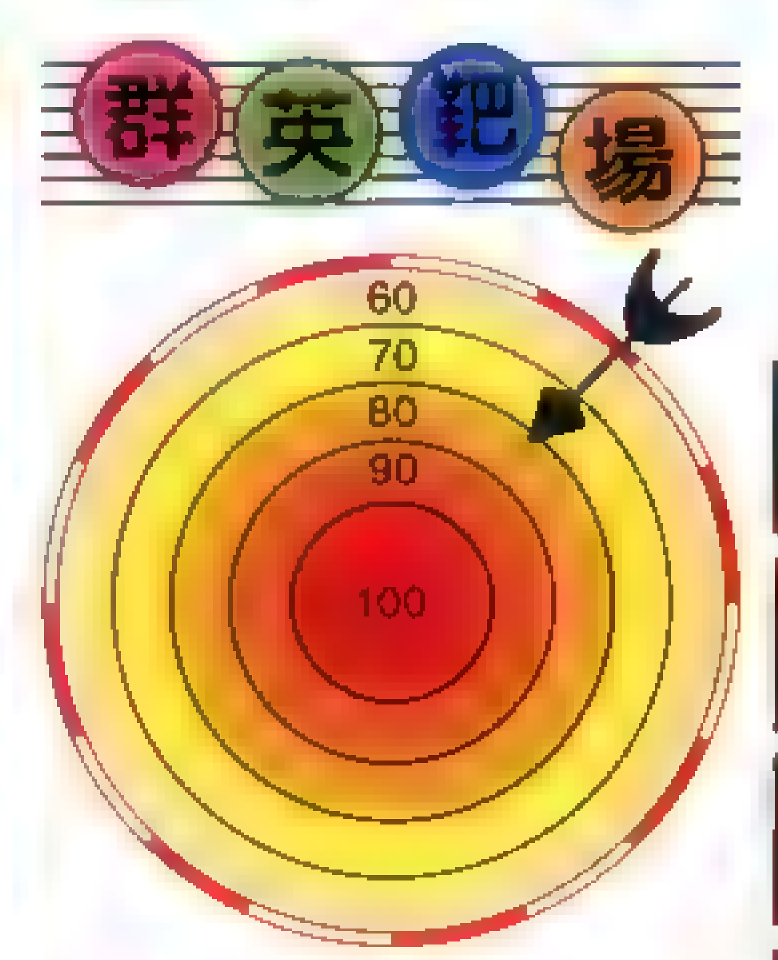
[redacted]戲多年盛名下，Micro・prose 公司新轉型之遊戲也有不錯的表現。遊戲中背景畫面風格富變化，音樂、音效上也在水準以上。

阿 達

整個遊戲雖沒有特別突出的地方，然而整體表現還是相當不錯。喜好冒險遊戲的人不宜輕易錯過。

捲毛

遊戲前半部份之劇情確實落於俗套，但以此來評斷其優劣實有欠公允。因爲故事發展至後半部份，才是整部的高潮之處，若能細細品味，應可感受其不同之處。



毀滅戰士2

DOOM II

贈送精美T恤!!

異形們的歡唱!!
地球淪為煉獄!!

精訊資訊 代理發行

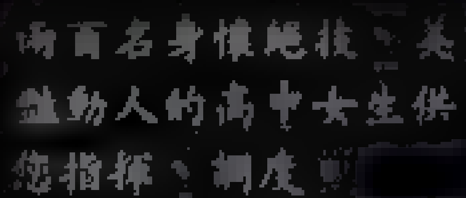
鐵定十月火爆上市 經典大作 千萬不能錯過!!

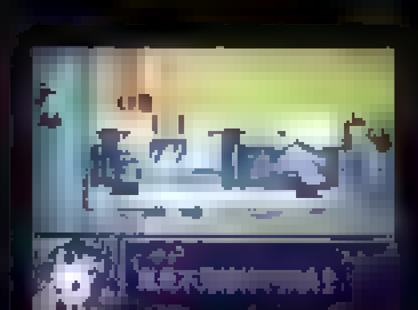
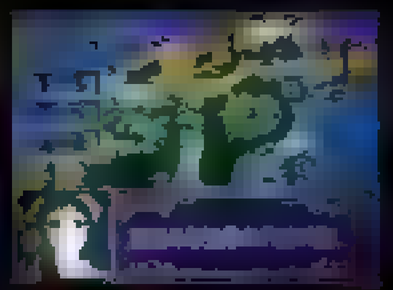
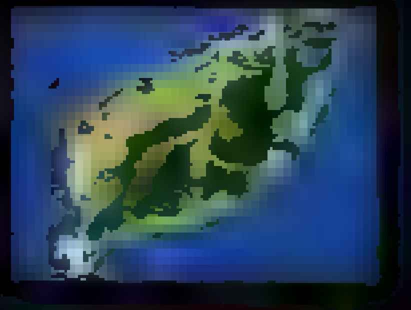
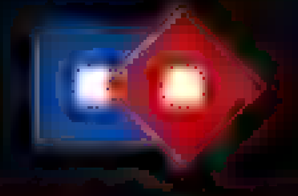



鷹騎士
歲末強勢鉅作 敬請密切注意
鷹揚資訊
精訊資訊





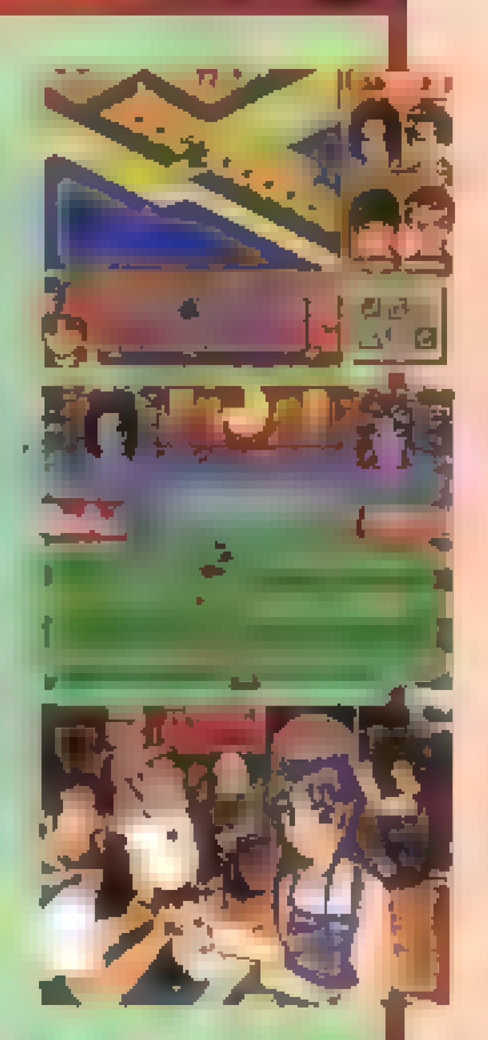





精訊資訊有限公司
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F之8
TEL：(02)999-6883　FAX：(02)999-7061

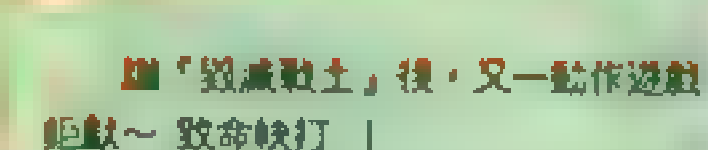
大好評熱賣中 !!



⊙ 640 x 350高解析顯示，畫面細緻、配色優美。
⊙ 可供四人同時進行遊戲，不足四人時由電腦上陣，共享遊戲的樂趣。
⊙ 三十種寶物卡、四十餘種特別場所及事件，令遊戲更加多彩多姿。
完全支援滑鼠操作，加上友善的介面，讓您輕鬆地進行遊戲。
音效支援AD LIB、聲霸卡、聲霸卡 PRO、PRO AUDIO SPECTRUM等等，若您擁有MIDI音源器，將讓您將耳聰不淺！！



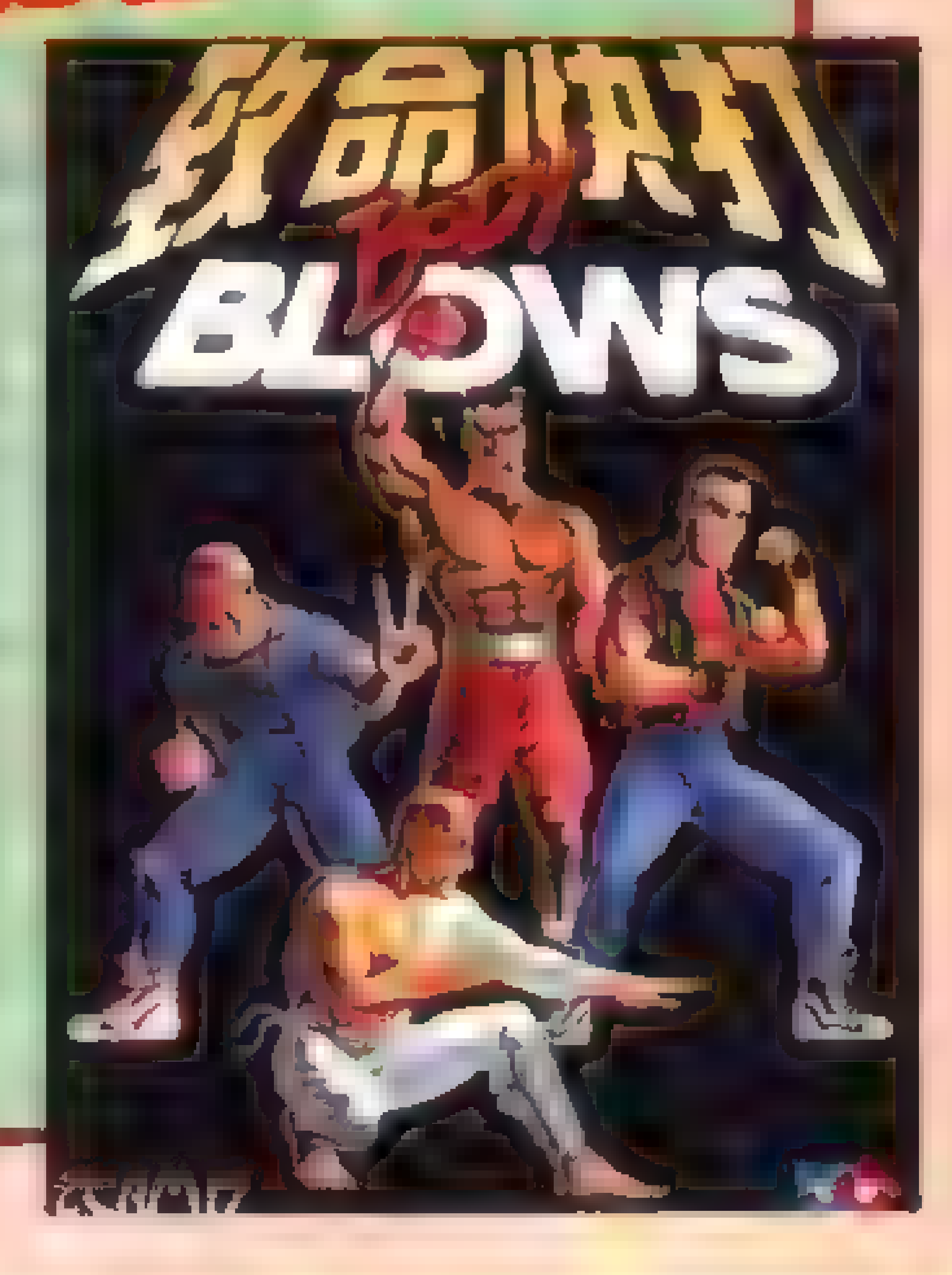




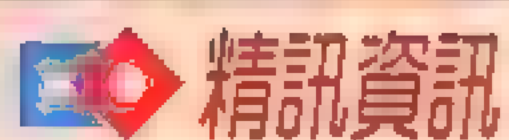
繼「毀滅戰士」後，又一動作遊戲鉅獻～ 致命快打 ！

在格鬥遊戲熱潮中，這是最佳的選擇。巨大的角色、多變化的招式，配合明快流暢的節奏以及最佳的操作方式，即使你不是訓練有素的格鬥家，也能夠在這稱心快意的格鬥場上揚眉吐氣！

- VGA 256 色模式顯示。
- 三種遊戲方式，並提供兩人對戰遊戲。
- 十一位不同職業身份的角色，各具不同攻擊招式以及數種特殊攻擊。
- 數位語音效果，臨場迫力十足，足媲大型遊戲機。
- 直覺式操控系統，能輕易使出各種絕招！







誠徵：
程式設計師 具一年以上 C語言或組合語言 程式設計經驗，擅長 68000 組合語言者更佳。
意者請連絡 (02)999-6883 研發部 蔡先生

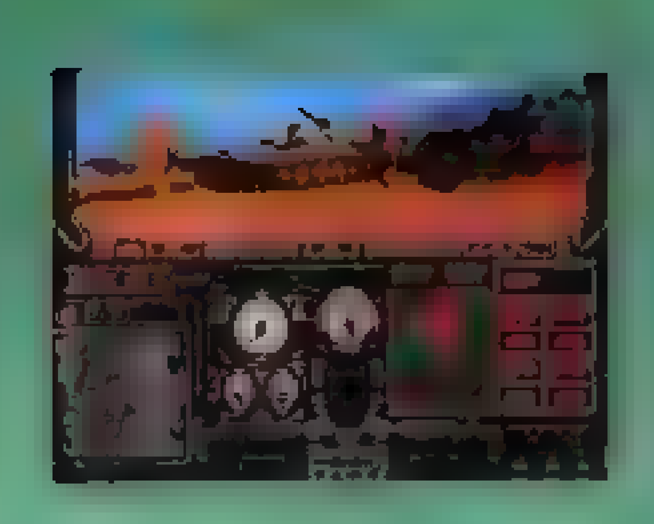
UNALIS

各位戰狂！準備在地面接受挑戰吧！

ARMORED FIST





● 史上最強的戰車／裝甲車模擬遊戲



● 多聲道音樂與音效



● 具有雙人對戰功能（非連線）



● 完全支援486與Pentium CPU！



● 多重戰術顯示幕

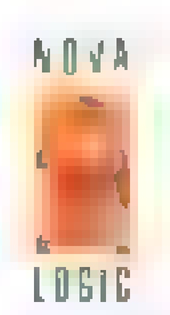


● 逼真的紅外線夜視畫面

● Voxel Space繪圖引擎（已獲美國國家專利）登陸了！

● 數十項令人熱血沸騰的任務—太少？內建戰場編輯器如何？

● 提供美國坦克之王M1A2 Abrams、M3 Bradley IFV、前蘇聯製坦克霸主T-80與BMP




hexx
創世魔法師
RPG
PC Format
PC Home
PC Zone
PC Gamer




中国
不滅王朝
中國歷史背景之策略遊戲巨作
世紀縱橫股份有限公司

核爆38°線 SOFTWORLD

背景：西元2000年左右

劇情：

北韓境內陸續爆發民主改革運動，當權派斷然以武力鎮壓，引起群情激憤——，此時忽傳駐韓美軍在38°線越境挑釁，北韓總理趁機全國動員，聲稱不惜手段抗拒帝國主義侵害！戰爭開始……

越南於太平洋試爆核彈成功，揮軍直入鄰近國家，聯合國部隊緊急出兵予以制裁……

回教狂熱革命份子於聖城耶路撒冷進行一連串恐怖暗殺活動，以色列總理亦遭暗殺，舉國憤慨，即刻對阿拉伯世界國家展開報復行動，阿拉伯也派出聯軍，第？次以阿戰爭爆發……

多年積怨、野心陰謀、宗教衝突……，戰爭就在瞬間引爆，毫不留情的席捲原本寧靜的地域。聯合國部隊總指揮官的位子，正等著您！是戰勝或戰敗？就看您如何交叉運用戰略及戰術了！

★第一套由國人自製的中文六角戰棋遊戲！

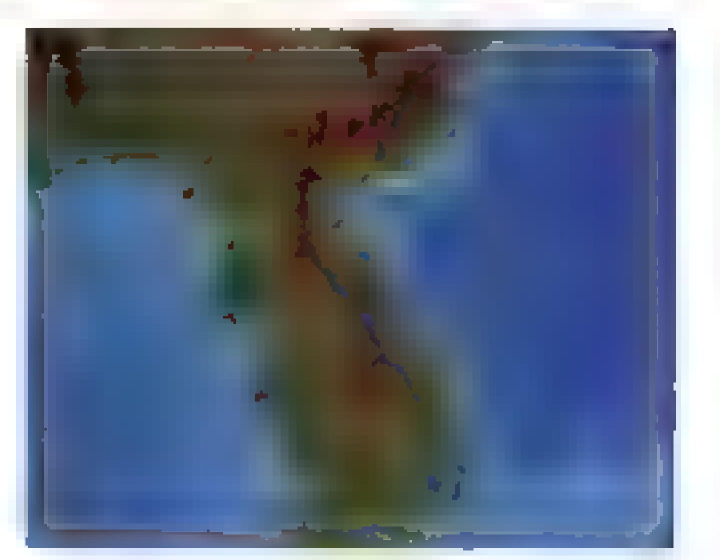
- 畫面採640×480　256色Super　VGA模式，背景地圖以硬體平滑捲動，整個遊戲的步調十分流暢。
- 戰鬥時的武器設定和策略計劃對戰情結果之影響很大，所以玩者必須根據此場戰役的地形、戰況，決定調遣何種單位登場。
- 您支配一百多種陸軍單位和數十種空中武力，遊戲中陸空兩系統將配合當時當地的戰況互相運用，同時動作，突破一般戰略制式印象。
- 劇情以多線式發展，讓玩者決定走向。地形共規劃了有二、三十種，包括平原、森林、道路、建築物、湖海水域等，不同部隊行進在不同地形上有不同效應及作戰方式。遊戲中並以六角戰棋及45度角兩種方式表現萬變的戰況。
- 3D立體之武器圖，包括數種坦克及飛機機型。












不要埋怨自己今天過得多糟，因為他比你慘十倍！
如果他不去打敗那多不勝數的怪物、火龍和詭異的壞巫師，
如果他拿不到那幾顆攸關生死大事的水晶球，他就娶不到那美美的
女朋友，得不到眾巫師的認可，甚至連個吃晚飯的好位子都別想！
你的倒楣算什麼？快幫幫這個初出茅廬的小巫師一個大忙吧！
跳跳魔法師
HOCUS POCUS
★冰封、叢林、地底……等充滿危險的地域和算不準的陷阱冷箭。
★極流暢的走、跳躍、發射動作。
★數不清的、累壞人的眾多關卡。
★各式猙獰的噴火龍、蛙人、怪物，甚至混身通紅、一臉賣命的壞巫師。
軟體世界
智冠科技有限公司
代理發行
艾生資訊股份有限公司
Accend Inc.


蕩寇雄師
蕩寇雄師下戰書 單挑戰神級玩家
如果你不怕隱忍的隱形，地忍的遁地，影忍的分身術，
如果你不介意在20座小島和七處城鎮來回奔波，南征北討，
如果你無懼 一百多個匪寇主將，數十種威力強大的武器物品，
那麼
歡迎你來與明朝大將戚繼光一起共享掃蕩匪寇馳騁沙場的
旭光資訊股份有限公司
台北市和平東路一段177之4號2樓
TEL:3940896

檔案呼叫器

程式與檔案選項管理系統

適用對象——

■時常為了要執行各種軟體時忘了操作指令？

■您有常找不到文件檔的困擾？

■或是重要資料程式沒有保障？

■還是遇到中英文軟體要切換的麻煩？

『檔案呼叫器』
可以提供一個完整又快快查詢的中文化
"程式選單"或"檔案選單"系統管理
並且有"多重等級的設定"
來擴展開放使用權限
不需要鍵入繁瑣的指令
隨時都能靈活的呼叫程式與檔案功能
執行中英文軟體時可自動"切換中英文模式"

1.不需鍵入繁雜指令
2.中文化文件檔管理
5.靈活切換程式與檔案功能
6.自動切換中英文模式
7.不佔記憶體空間
9.多人網路操作環境
11.多重使用等級設定
12.具有保護功能
13.選項設定

定價：499元



製作研發 亞資科技股份有限公司

購買方法
1 請就近向軟體世界專櫃經銷點購買
2 可利用郵政劃撥帳號41081300

非自然選擇

當基因工程學家心生歹念時……

HABITAT

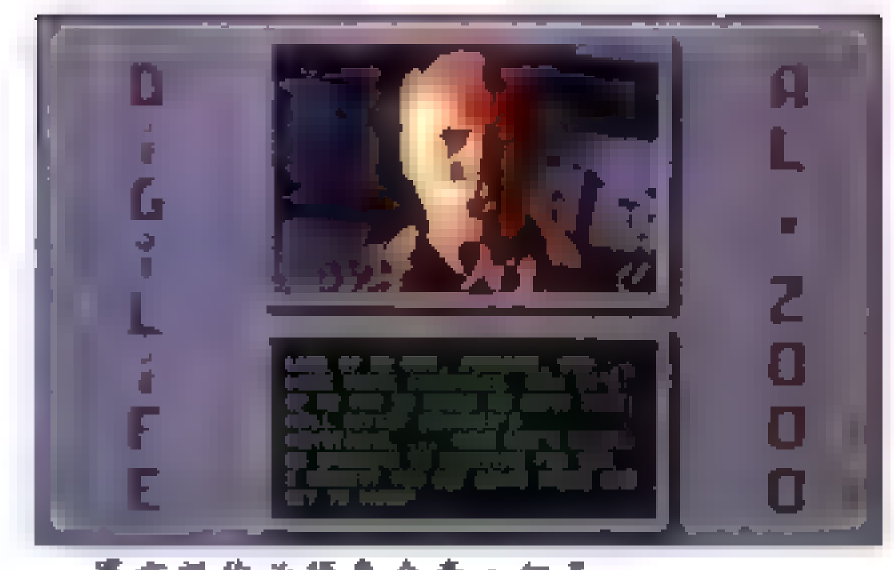
無情殘酷的戰爭
不是在你的染色體基因中開打
而是牽動24個生態的命脈



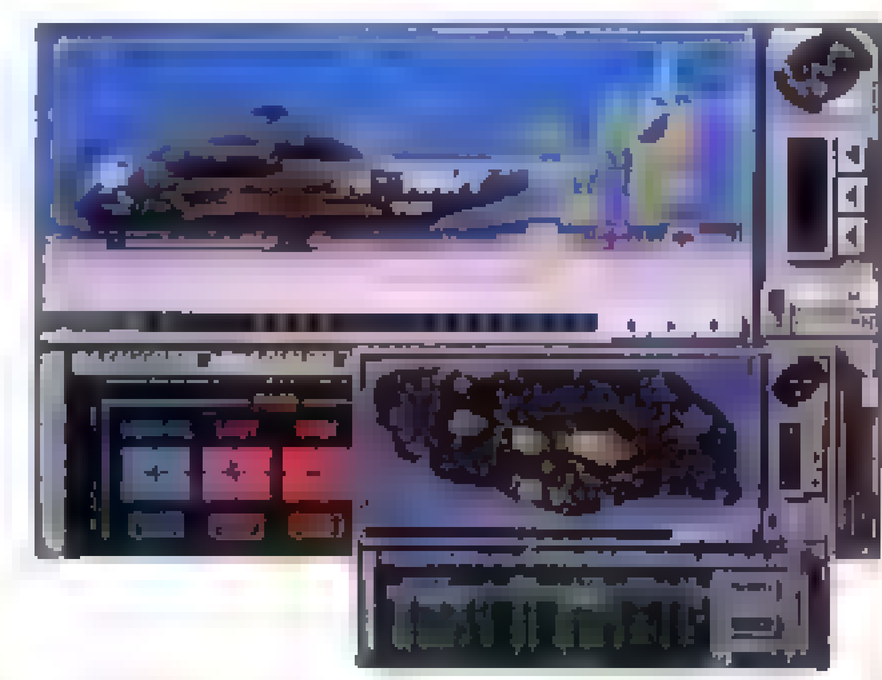


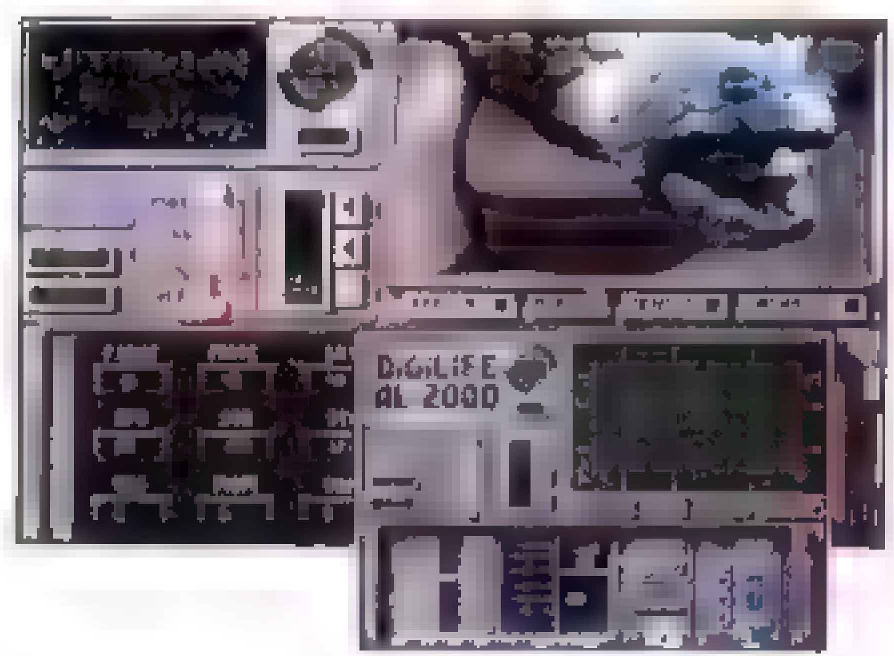
電腦休閒世界
富冠科技有限公司

★一個高科技，有關遺傳基因的戰略遊戲。
★沒有槍枝，沒有坦克，也沒有子彈——所有的武器都必須由你自己來繁殖。
★超過20個島嶼等待你去拯救—— 每個島嶼都有不同的地形及慘烈的戰況。
★「絕對機密」的遊戲，將使你與一名邪惡的遺傳工程師對決。
★令人無法置信的音效及語音。
★擬人化的Theroids（野獸物種）的活動景象。
★培育出終極的超級猛獸是你的最終目標，也是你存活的關鍵。
★獨立研究模式可以讓你體驗人工生化科技。



軍方說你必須負全責，但是．．．


Digilife AI-2000：世界上最先進的人工生命科技實驗室



在超過20個的島嶼上，策略性地安置你的部隊



適　用：IBM PC AT 或相容機種，建議使用386SX 16 MHz 或以上機種	
記憶體：傳統記憶體需餘 570K（330K ~ 1150K EMS）	
顯　示：VGA/MCGA 256 色顯示系統	
系　統：DOS 3.3 或以上版本	
片　數：3.5" 1.44MB 磁片，7 片裝，需15MB 硬碟空間	
操　作：滑鼠	音效卡：聲霸卡或其相容音效卡

你是一個優秀的科學家，正滿懷心喜地設計製造出一些 Theroids large 溫馴的動物，
使其成為一個龐大、高效率的食物來源，以解決世界性的飢荒問題。但是，情況似乎有點不對．．．．
你的一位研究助理帶著某些樣本離奇的失蹤了，無法控制的動物引起了一陣暴動，
蹂躪了南太平洋的一連串島嶼。軍方一口咬定要你必須負責。
現在，
你必須要製造一些忠於你的「孩子」，然後，策略性地放置在各處用以對抗迅速擴張開的殘暴侵略．
或者，就等著世界毀滅————
當然，政府也不可能再補助你了！！！
決定策略、安排戰術以及命令古怪的生物去攻擊那些毫無憐憫之心的禍害，完全由你自行決定。
早知如此，當初你如果培植的是一些巨大的蔬菜就好了．．


美國CD
原裝進口
特價NT$600
限量發行
魔影哈雷CD版
★撰寫魔影哈雷相關文章時，還真的要全心投入，想分心去玩遊戲都很難。
★魔影哈雷猶如一顆寶石，應受每一位動畫冒險遊戲迷一玩，是個值得一買的電腦遊戲。
★魔影哈雷是一個令人焦慮及情緒起伏不定的動畫冒險遊戲。
★一個氣氛令人震撼的遊戲，適合任何程度的玩家。
★科幻大師Lovecraft的推理氣氛表露無遺，將再次帶動戰慄的風潮。
INFOGRAMES
智冠科技有限公司

九月號強檔
妖魔道完全攻略
熱烈強購中

我們提倡

人性基本編輯理念

電腦遊戲世界提倡

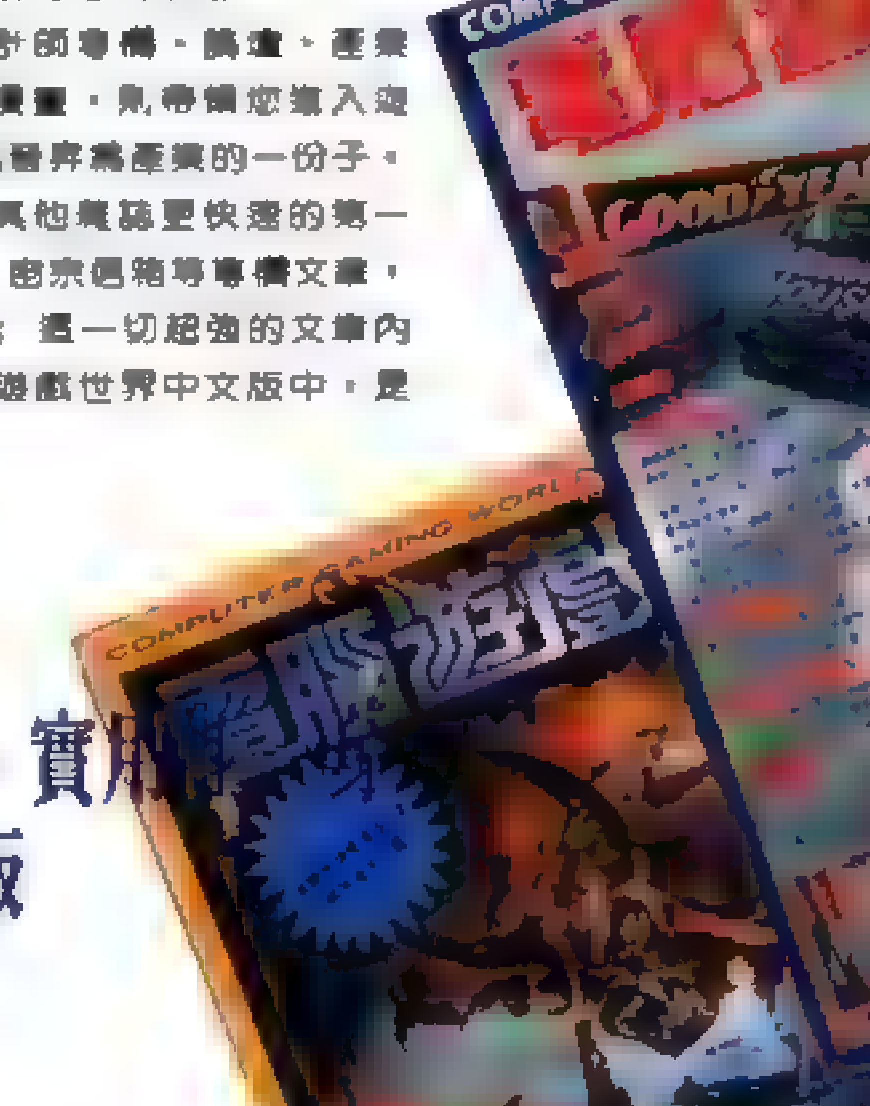
人性基本閱讀理念

也許你不曾聽過人性基本編輯理念與人性基本閱讀理念，那是我們電腦遊戲世界中文版花了三年多的時間，同時以編者及讀者的身份交替扮演衍生而出，我們認為，一本具社會機能的雜誌，不單只是主導讀者閱讀欣賞文章，甚而提供讀者文章閱讀的選擇，所以我們將"以有限、彈性的雜誌版面頁數，提供讀者最多文章選擇"稱之為人性基本編輯、閱讀理念，我們期望我們的理念能讓讀者所認同。

在電腦遊戲世界中文版中，您不但找到完全屬於您電腦系統的休閒軟體報導，更可以不費吹灰之力，欣賞到國內外名休閒軟體玩家以人性化的文筆，為您撰寫國內外休閒軟體之新GAME速報、新GAME掃描、遊戲評論、CD世界、東洋DOS V、東洋MS視窗、東洋新聞台、要金塔專欄等文章，除了讓您即時掌握國內外市場的動態外，更提供您作為購買各類遊戲的指南，保證您的花費達到最高經濟效益。

搶手的封面故事、β測試、設計師專欄、講壇、產業巡禮、INTERNET專欄、四格搞笑漫畫，更帶領您進入遊戲的另一個殿堂，讓您從了解產業到晉昇為產業的一份子。附冊--電腦遊戲攻略雜誌提供您比其他雜誌更快速的第一手完全攻略、遊戲策略、遊戲密技、密宗偈語等專欄文章，更是您玩遊戲不可或缺的救命仙丹；這一切超強的文章內容，都刊載在每月月初出版的電腦遊戲世界中文版中，是您當月的精神糧食。

集
感性・知性・人性・實用
電腦遊戲世界中文版
每月一日出書
逾期不候



帶您進入新的聲音境界



正式上市

詳見**歌騰快訊**
倍能資訊站

發行所：歌騰資訊股份有限公司
地　址：台北市龍江路235號3樓之
電　話：(02)503-3011
傳　真：(02)503-7648
B B S：(02)517 7781
音樂教室：(02)517-7780

ULTRASOUND
THE HOTTEST SOUND AROUND


電玩玩味叢書系列
'94
RPG
特輯2
尖端出版有限公司出版
定價：250元
高難度RPG遊戲
攻略超破彈
RPG未來走向
新作資訊快報
RPG霸主爭奪戰
HP是什麼・MP是什麼
RPG用語大辭典
94'年度RPG秀
迫力登場!!
給您最新最好最完整的資訊

藝術的氣質、[illegible]風華

展露[illegible]的真、深情自信的善、萬種風情的美

[illegible]鑑賞—放縱性感

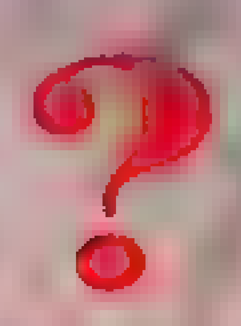
楊琪

DEBERA

寫真集

UNCHAINED & SEXY

WANTED!



攻略特約作家

【罪　　行】S級遊戲終結者--破關超快、惹人忌妒惹人煩
A級遊戲雜耆--捨己助人、令人厭煩令人趕
B級中打高手--下筆成章、彈指成文又成檔
【賞　　金】自首無罪、捉到稿費加倍，外加NEW GAME數套
【[illegible]】軟體世界雜誌「編輯」部
【[illegible]】民國 [illegible] 年 [illegible] 月 [illegible] 日
【注意事項】自首者請自行寫下1500字的遊戲自白書寄自「編輯」部，靜候緝拿
檢舉他人者，請先脅迫其寫下自白書，後有重賞。

「編輯」部
「主編」李俊賢　留

WANTED!



無敵前導惡霸

【罪　　行】製造無敵前導程式，培育無數不死玩家
散播存檔編輯程式，倡導變態的玩GAME方式
【賞　　金】攜帶程式自首者，每則千元
【[illegible]】軟體世界雜誌「編輯」部
【[illegible]】民國 [illegible] 年 [illegible] 月 [illegible] 日
【注意事項】此惡霸必須親身伏法，任何人不得好意代其自首

「編輯」部
「總編」李初陽　留

軟體世界傳播站

郵購產品時，請加入所需回郵費用，雜誌每本郵資為20元，自58期起每本郵資30元，攻略單行本每本郵資40元。

如您在寄件（劃撥）一個月之後尚未收到我們寄回的東西時，請即刻利用本公司服務專線查詢。

因為服務專線佔線情況嚴重，各項有關遊戲攻略方面的問題，請來函詢問。詢問時，請詳述目前進度及遊戲上的麻煩，以及原文的錯誤訊息，以便我們處理。使用服務專線時，請長話短說，避免佔線時間過長。

意外的妨害音效插頭，已停訂購，請勿再劃撥購買。

絕版雜誌

1～8、11～16、18、19、24、27、28、34、36、37、40、52、62

台北服務專線

（02）788-9293
早上10：00～12：00
下午3：00～5：00

高雄服務專線

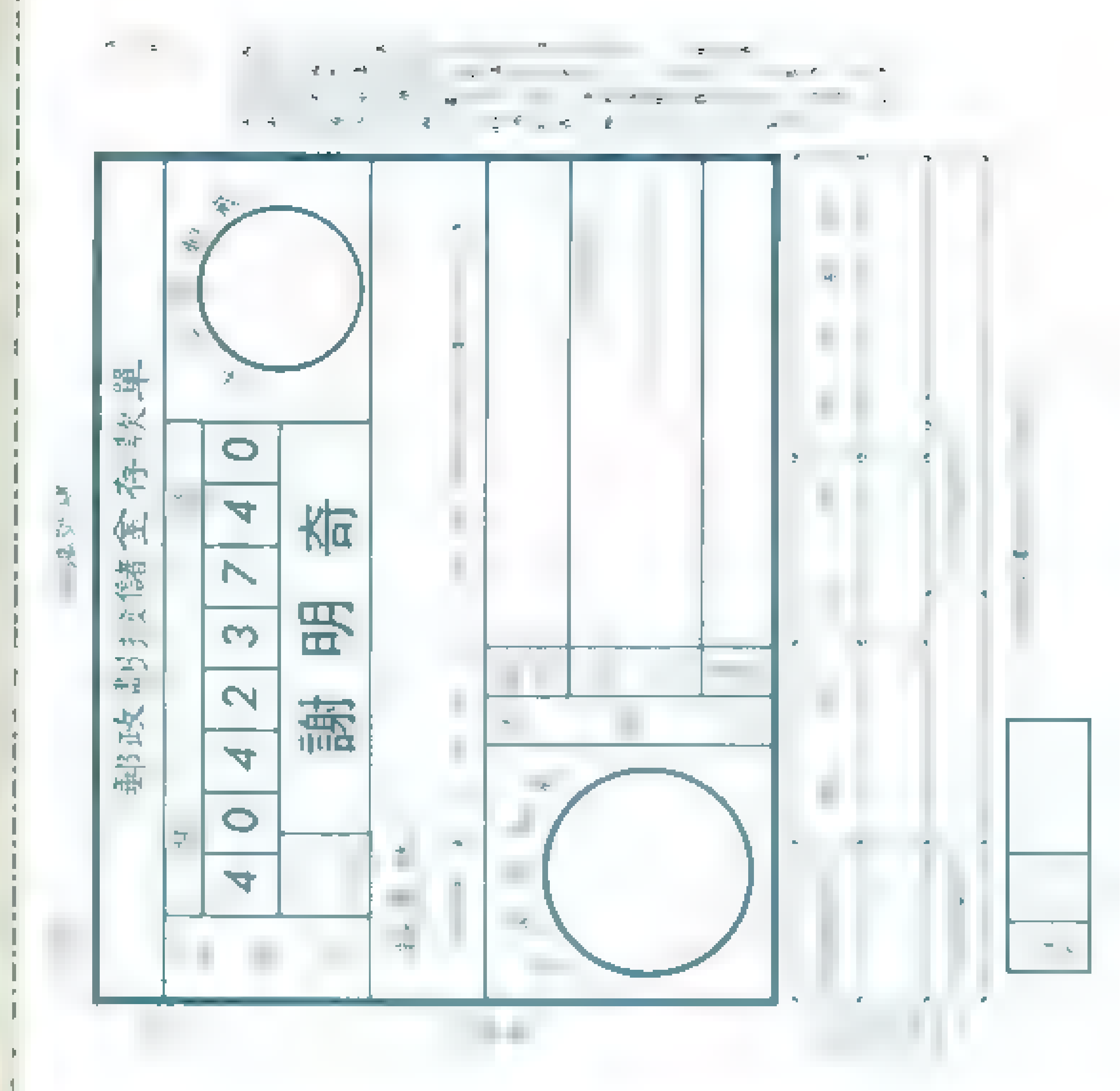
（07）384-1505
早上10：00～12：00
下午3：00～5：00

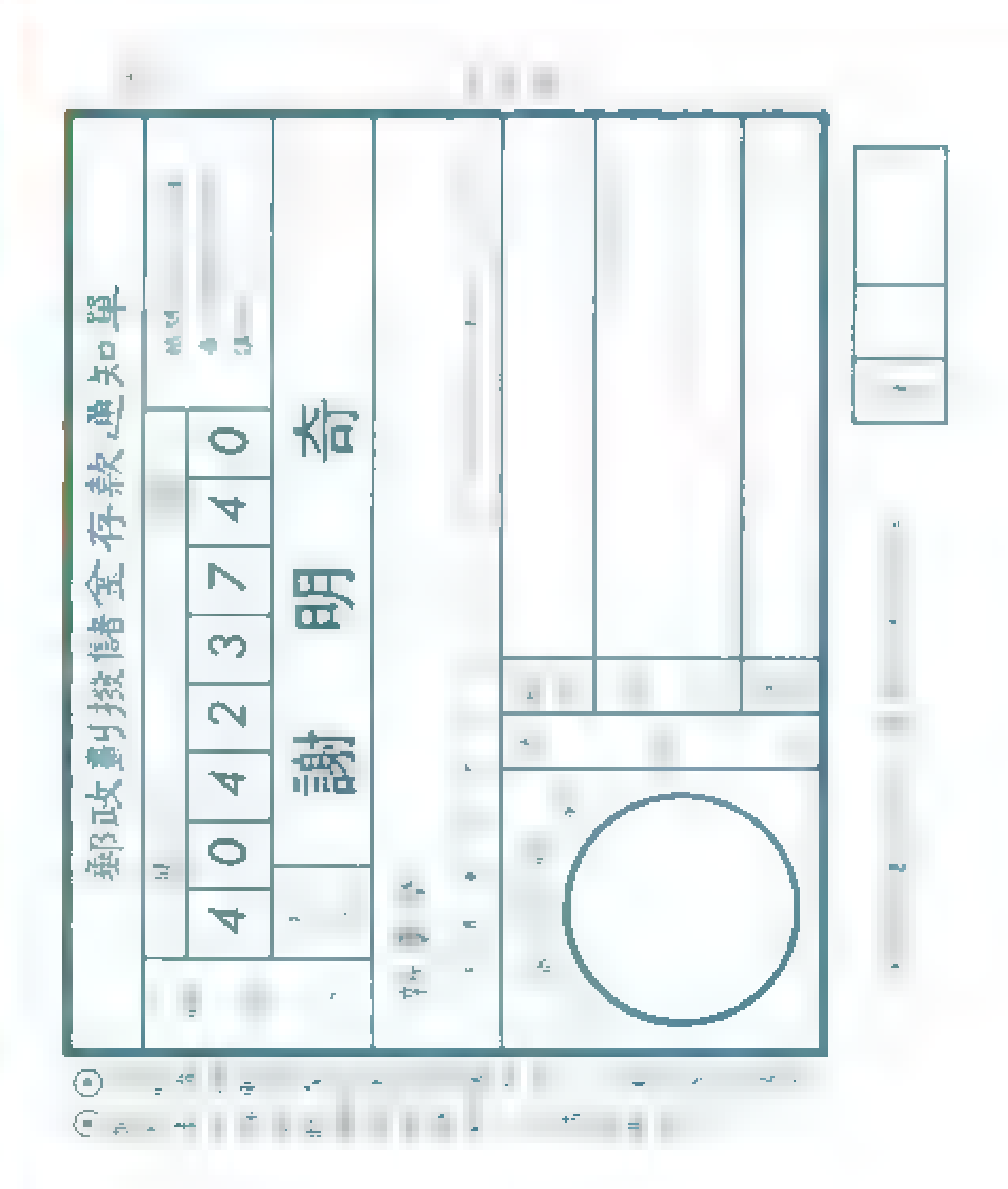
台北BBS

（02）788-9184　全年無休

高雄BBS

（07）384-8901　全年無休
（07）384-1505
（晚上6：00～早上9：00）





前期雜誌要目

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足限時郵送……

三、每筆存款至少須在新台幣十元以上

四、本存款單不得附寄其他文件

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

98精○○店

我是噹噹喲！

大家好，我是鈴鈴！

抱歉

最近有讀者反應，店中所報導的內容有部分的錯誤。爲此，鈴鈴特別和噹噹及店長！在這邊向各位讀者說聲抱歉。

的確，由於店長並不是日文翻譯的專業人員，所以在翻譯遊戲故事或結局文章時，偶而會有出現語感上的錯誤。雖然這對讀者認識遊戲類型而導並沒有什麼影響，但是店長仍是必須爲此錯誤負責的。











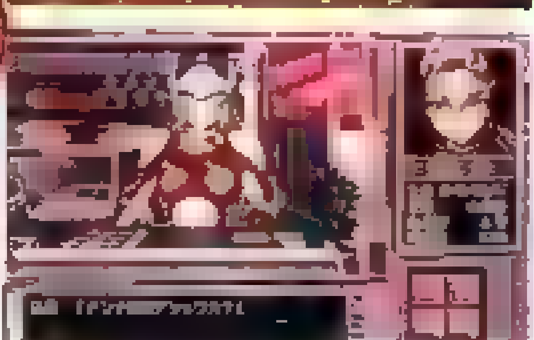


妖撃隊





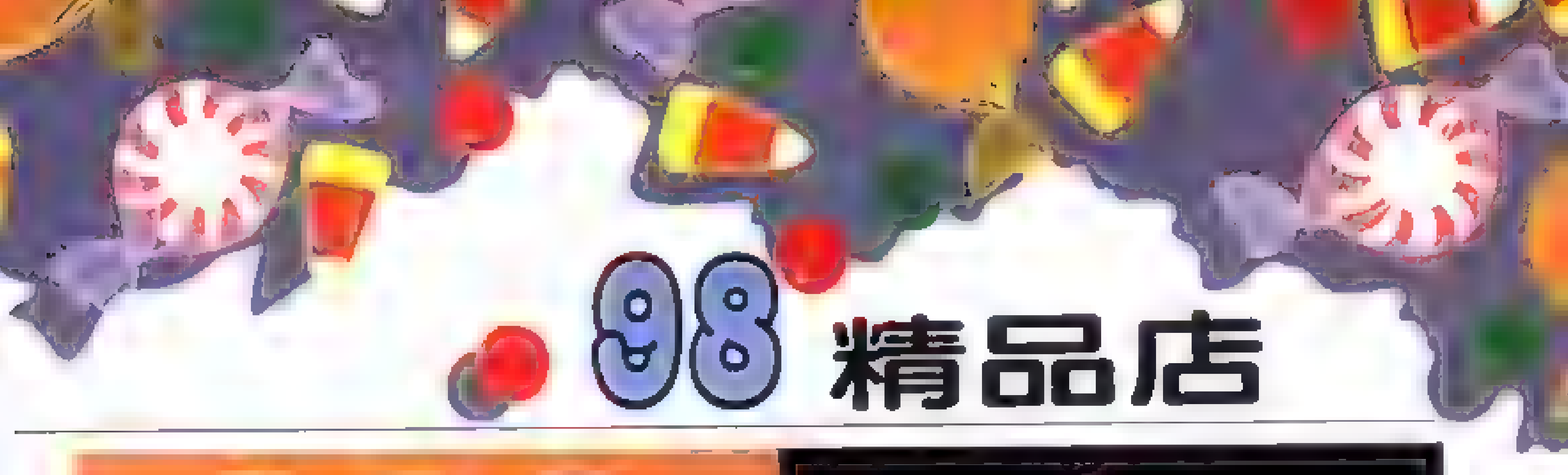










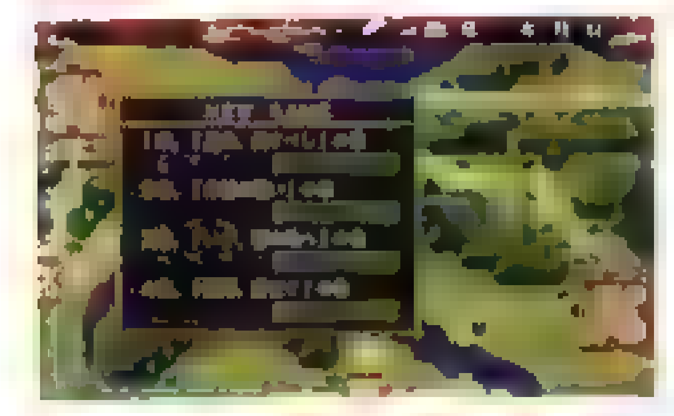


臥龍傳

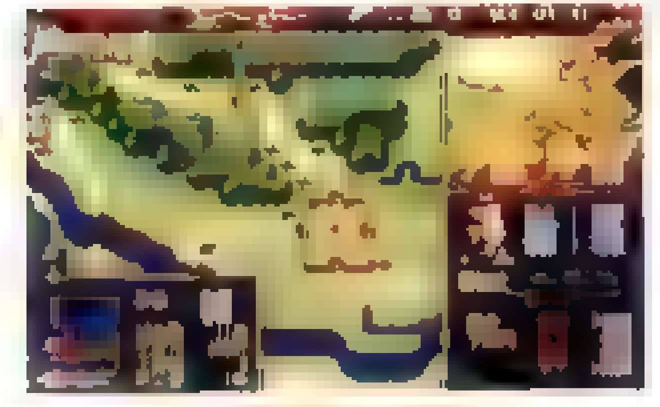
●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下
●滑鼠：支援　●音源　FM 音源
●HDD：支援

▶臥龍傳之抬頭畫面。

▼壯觀的戰鬥畫面。



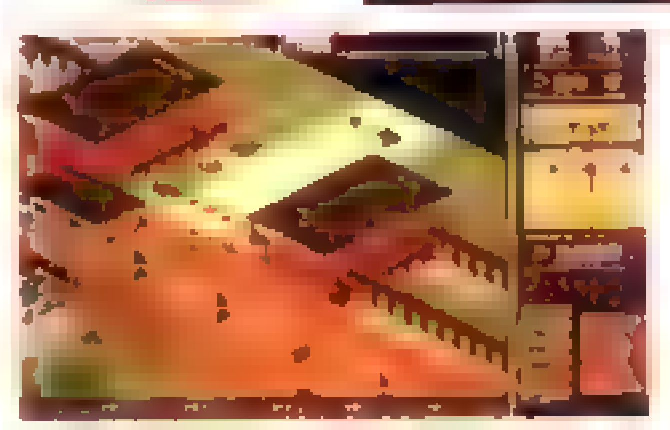
▲共有四個時期供玩家選擇。



▲遊戲主畫面。

嗨，大家好，我是店長GRX。這次首先要為大家介紹的是一套以"三國志為背景的SLG遊戲--臥龍傳。

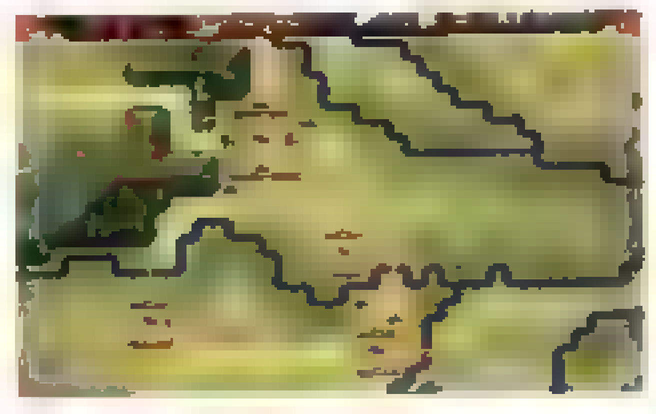
提到三國志或許大家第一個想到的便是KOEI公司，不過這次由NEO-GETEN所推出的臥龍傳，其不論是在畫面或者是遊戲介面上，都可說是有著其相當獨特的風格味道。尤其是戰鬥介面，著實可說是"三國史"上前所未有了。





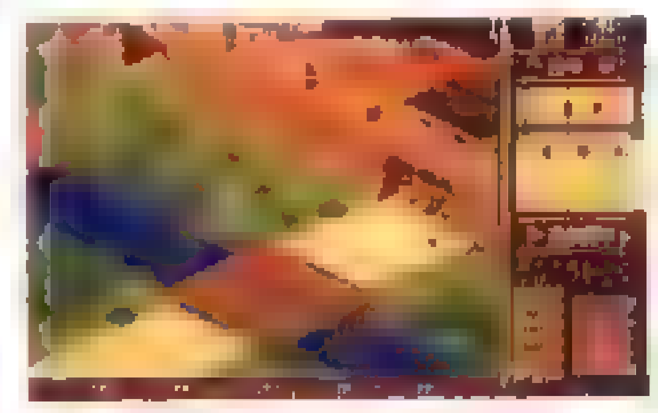
▲軍備與糧乾。

臥龍傳的戰鬥介面在基本上可歸類於即時系統，而且雙方的陣型都是由一整票密密麻麻的人海所組成的（不是符號或是數字，而是一票人喔）。此時只要一聲令下，只見螢幕上人海鑽動，爬牆的爬牆，攻城門的攻城門，對砍的對砍，射箭的射箭，着實是讓人大為驚嘆不已。

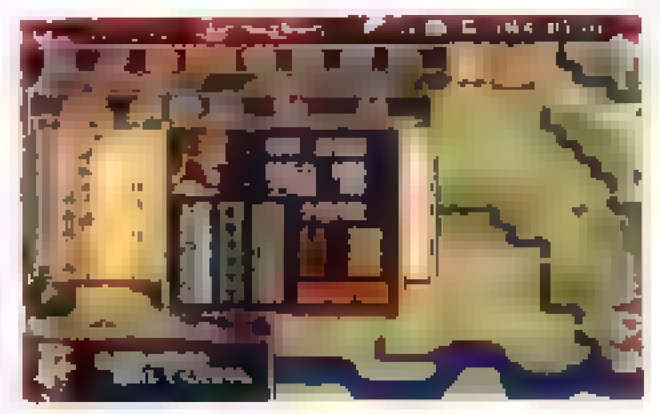


▲原野圖一景。

其實由NEO－GETEN為臥龍傳所打的廣告詞"純戰略思考型SLG"來看，這次臥龍傳整個遊戲的重心可說是放在戰鬥上面了，所以在其它內政，建設，人事方面的指令上可說是相當貧乏的。不過話又說回來，當您玩膩了複雜煩瑣的政治遊戲後，何不來打場痛快過癮的三國之戰呢？



▲雄偉的古城與護城河。



▲武將兵力表。







魔導學院R

●所須配備　NEC PC 9801 VX 以下
●滑鼠　支援　●音源　FM 音源
●HDD　支援

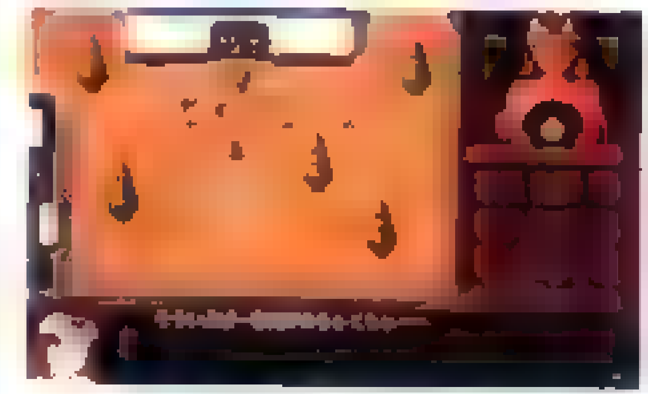


這是一款由 FORESIGHT 所發行的美少女RPG戰略遊戲。正如店長上期所說的，目前這類RPG式戰略遊戲不論是在日本或者是台灣都可說是正在"沸騰"中呢。所以囉，對以美少女遊戲為主流的日本軟體公司來說，怎能不跟隨著潮流浮沉一番呢。

話說遊戲主角為習得魔法劍術而進入魔法學院修練魔法。沒想到在入學不久後學校便遭山賊攻擊，最後主角便帶著數名殘存的女學生一起組成冒險隊伍。呵呵呵，從此便左擁右抱享盡齊人之福……喔不不不，是從此便踏上征戰之途。為正義而戰！（反正口號嘛？自己怎麼叫都可以的啦。）

▼▶令人生動的劇情畫面。



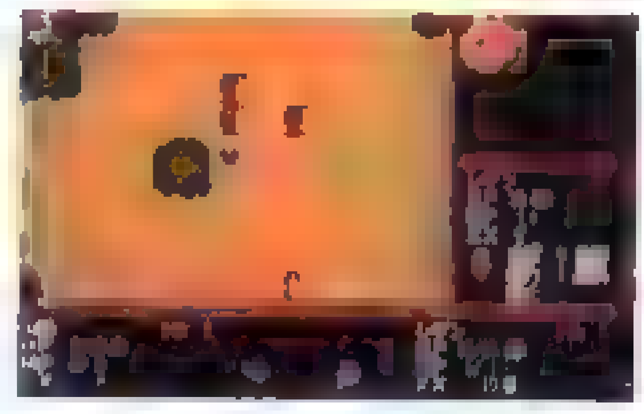


▲遊戲主畫面。

其實就整個介面來看，魔導學院R可說是和名GAME龍騎士四代相當類似的。雖然這讓人覺的有些抄襲之嫌，但必竟介面這種東西本來就是這樣子了。君不見市面上有多少類似俄羅斯方塊介面的遊戲啊。



▲右邊即為遊戲主角。



▲戰鬥畫面與動畫。



▲我方隊員遭敵攻擊畫面之一。

難道說只要有人出一套方塊遊戲，那天下人就都不能寫方塊遊戲了嗎。這正如一張藝術作品一般，雖然您用的前人傳下來的繪畫技巧，但是畫出來的作品卻是您一筆一筆所親畫出來。這投入的心血將不是一句抄襲就可以抹殺的。



▲商店購物畫面。



98 精品店

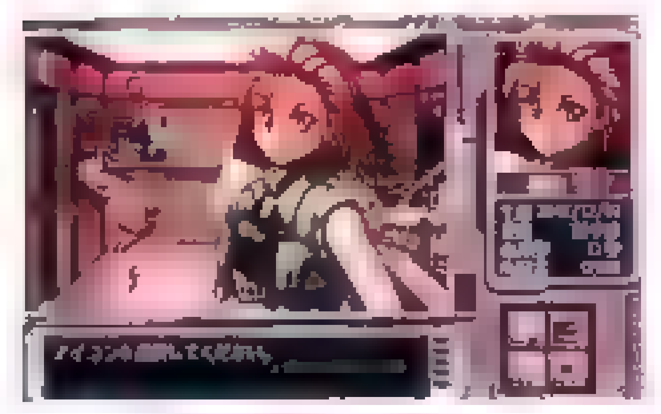
DIVER'S

●所須配備：NEC PC-9801 VM/UV 以下 ●HDD：支援
●滑鼠：支援 ●音源：FM 音源

DIVER'S 是一款以未來爲背景的美少女格鬥養成遊戲，是由 MINK 公司所設計發行。說到 MINK 公司，其作品一向都有相當的水準與看頭，這次的 DIVER'S（以下簡稱 DS）自然也不例外囉。



在 DS 中，玩家必須從四名女主角中挑選一名來進行各項訓練工作。如體能訓練，反應訓練，格鬥訓練等。此外，



▲遊戲主畫面。

▶這四個便是遊戲女主角。

▼這便是女主角們給您的謝禮。





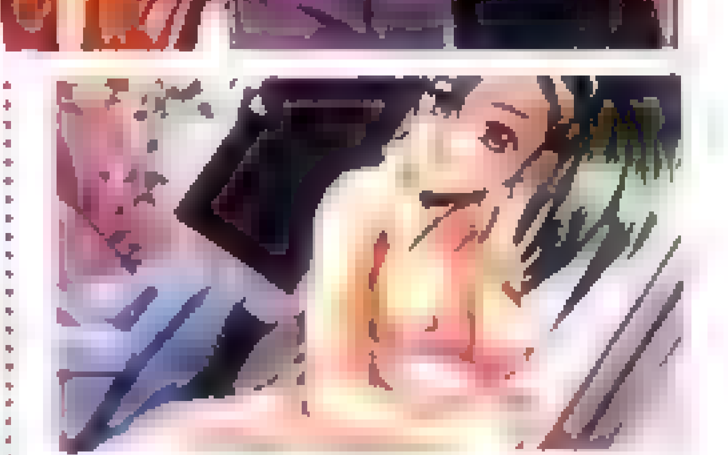
▲格鬥對手之一。

還必須爲她配備各種合適的武裝與防具，以期待其能在格鬥大會上贏得勝利。當然，除了這些之外，您還可以和比賽對手來場勝負賭注，而酬勞不外乎金錢，身體等……

由於女主角有四人可供選擇，這意味著這遊戲您如要玩的透便必須玩上個四次。再加上並不是每次格鬥的勝負都是一定（輸了就沒精彩畫面了）



▲格鬥對手之二。



▲此時已經說掰了了。

，呼呼，看來這次 MKNK 似乎是吃定熱血玩家不少時間了。

此外，DS 這次有一點可說是相當獨特的，那就是其在遊戲配備上註明了需要使用 DOS 5．X 或許國內玩家覺的沒什麼特別的，但對仍以DOS 3．X 爲主流的日本來說，這已經是很高的需求了。



▲她便是最後一役的對手。



▲你，已經沒有選擇餘地了。



98精品店

妖擊隊

●所須配備：NEC PC-9801 VX 以下
●滑鼠 支援 ●HDD 支援
●音源 FM，MIDI音源

世紀末之時，在邪教及兇星的引導下，妖魔回到了現實世界上。相對因而產生了對付妖魔的超能力武裝集團，人們稱其為"妖擊隊"。簡稱"A.C.E"



▲隊員資料屬性一覽。



▲遊戲主畫面。

這便是由TELENT JAPAN設計，WOLF TEAM發行的現代RPG--妖擊隊（以下簡稱ACE）的故事內容了。在ACE中，您必須率領一批各懷專長的隊員到處對抗妖魔。除了戰鬥外，還必須研究新裝備，開發新任務等。而您的隊員也會不斷成長，他（她）們會要求休假，甚至住院等。當然，也會有新的人員陸續加入除魔行列。

▶諜報室畫面。

▼美麗的補給班主任。





▲戰鬥畫面（請留意左上角的隊形圖）。



▲裝備配置表。（後爲武器開發室）



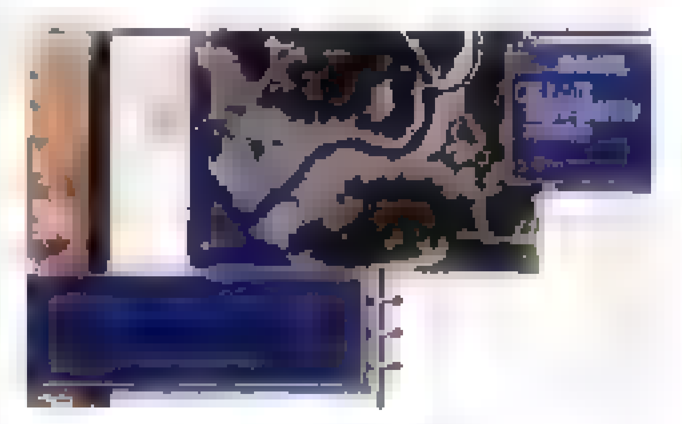
▲令人不忍消滅的妖魔。



▲隊員工作分配表。

就RPG本質來說，ACE應該是標準的3D RPG。而且遊戲困難度可說是相當高的。舉例來說，有一個地方您必須帶特定的隊員前往才能通過。而之前卻沒有任何提示。當然，其他如密門，傳送點等那就不在話下了。

平心來說，ACE並不是個很華麗的RPG。也沒什麼特殊效果可言。當然，更沒美少女襯拖了。不過ACE擁有一個引人入勝的劇情設定，嚴謹的遊戲結構。再加上精美細緻的圖型。您能否認它是不是一個成功的RPG嗎？



▲全地圖一覽。

／RXZ

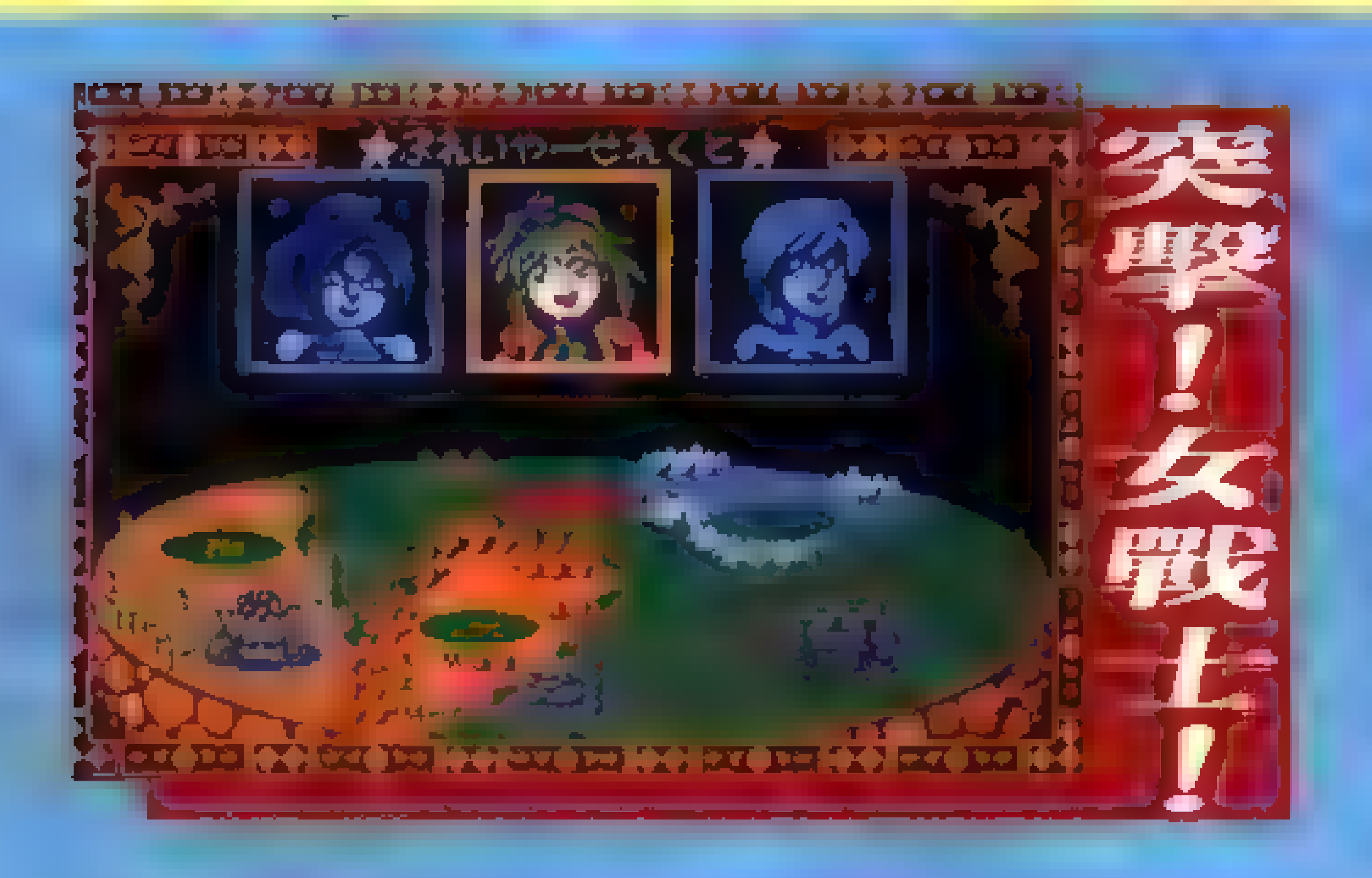
史上最強

嗨！又在DOS/V的專欄和各位見面了，今天要跟各位玩家介紹兩款小品遊戲，偶的是蠻小的，一個是博奕類的麻將遊戲--史上最強武藏麻將。另外一個則是在超級任天堂上有動作RPG之稱的動作類遊戲--突擊！女戰士！吃飯前刷牙漱口，玩遊戲前要先…開機，用日文DOS哦！



▼跳滿胡牌的牌型

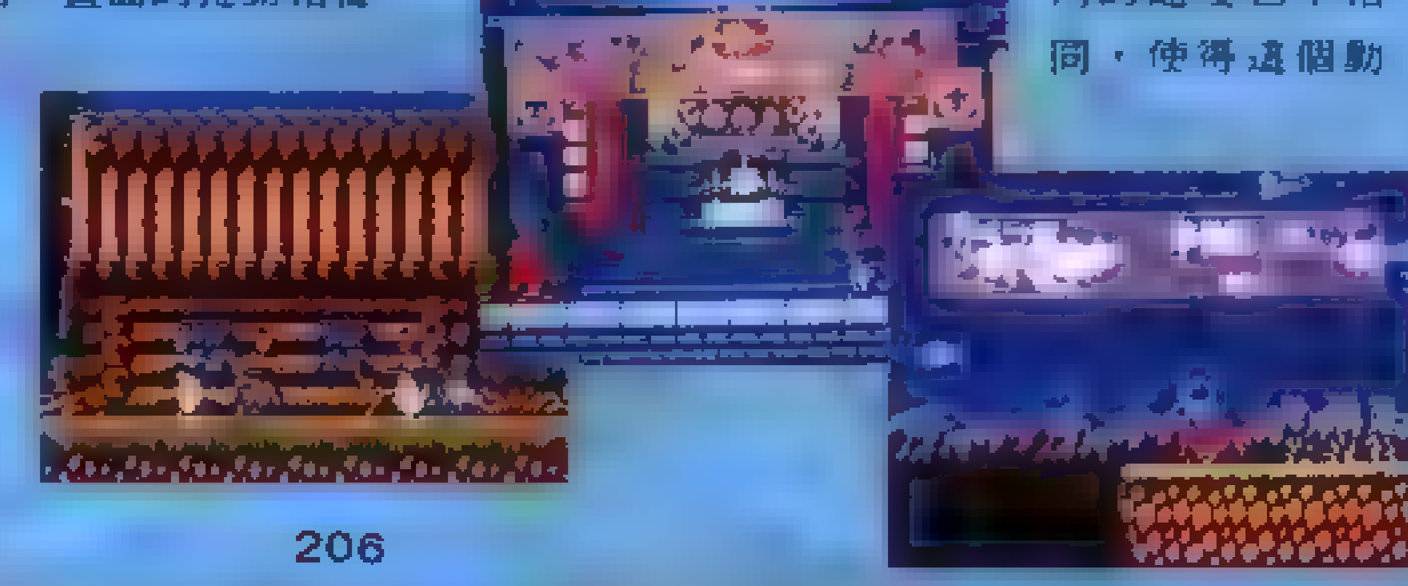
這款號稱史上最強武藏麻將的麻將遊戲只有小小的一片1.44MB，在硬碟中幾乎感覺不到它的存在，當然，犧牲了誘人的音效和畫面的它，也只有以內容取勝了，雖然號稱史上最強，其實大概也只有小學生的實力罷了！不過這款麻將遊戲的節奏感作得不錯，只要你想打什麼牌品它都會順從你的



突擊！女戰士！

這個動作遊戲也是個小不點，容量並不很大，不過表現出來的效果還算不錯，畫面的捲動相當地流暢，而且有個掰得不錯的故事背景，大略是妖精王征服人界，並意圖取走守護人界的聖寶石，小精靈受女王所托，冒著生命的危險帶走了兩枚具有法力的聖寶石，在逃亡途中遇見了三位看起來很強壯的女戰士（就是主角啦！）得知妖精王的狼子野心後，三位女戰士決定挺身而出，為人界的和平而戰！

相信許多接觸過超任的玩家對突擊！女戰士！都不會太陌生，這個純動作遊戲，在動作上的表現尚可，玩家可以從三位主角中選擇其中一個來進行遊戲，每個主角都有不同的攻擊武器，攻擊的範圍也不同，由於遊戲中也加入了魔法（類似特殊攻擊，不過消耗的是魔法點數而非生命力），而主角的速度也不相同，使得這個動



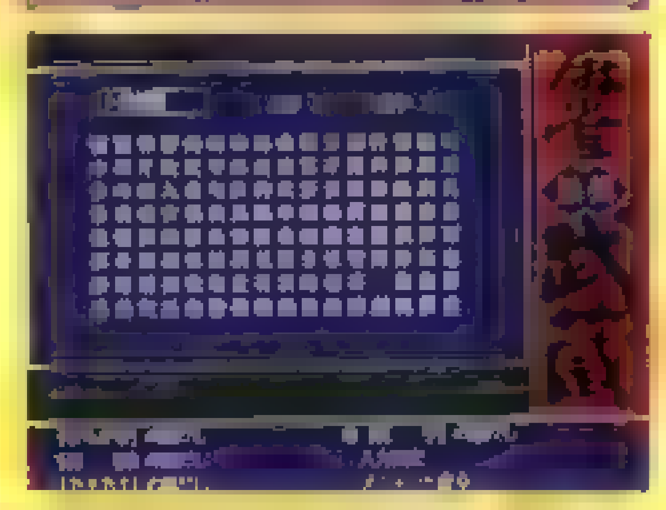
武藏麻將



意思，進牌的感覺不錯，在模擬ＡＩ上的表現倒是筆者所見過作得最好的一個麻將遊戲，從遊戲中提供的教學功能就能大略窺其全貌。

剛才也提過，這個遊戲的畫面實在是不怎麼樣，麻將牌也刻得小小的，真是慘不忍睹，在操作介面上也不甚理想，似乎是四、五年前的水準（搞不好是主編私藏了許久的…），靜悄悄的感覺和現今市面上的許多麻將遊戲比起來，好像吃素一樣，胃口不對，讓人提不起興趣來，還好打起牌來的速度相當地快（真的有點誇張），不會讓你有打瞌睡的機會，因為採用日式十三張的打法，所以也有很多造牌的方式，夜深人靜無聊的時候，不妨試試這個絕對安靜的麻將遊戲！（請先備妥膠布和無聲鍵盤…）


▼輸入自己的姓名




▲選擇賽制的設定選單


▶牌力排行榜

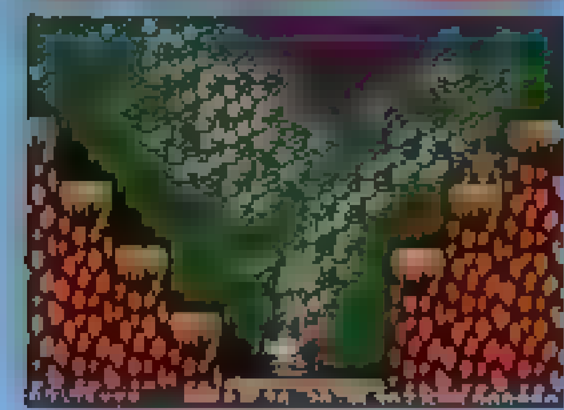
作遊戲帶有些許屬性的味道，也有人就把它視為簡化了的動作RPG！

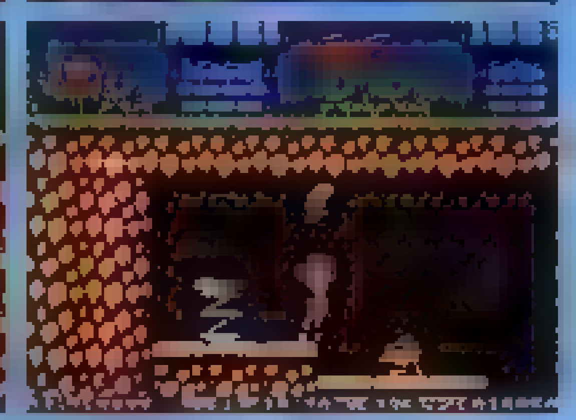




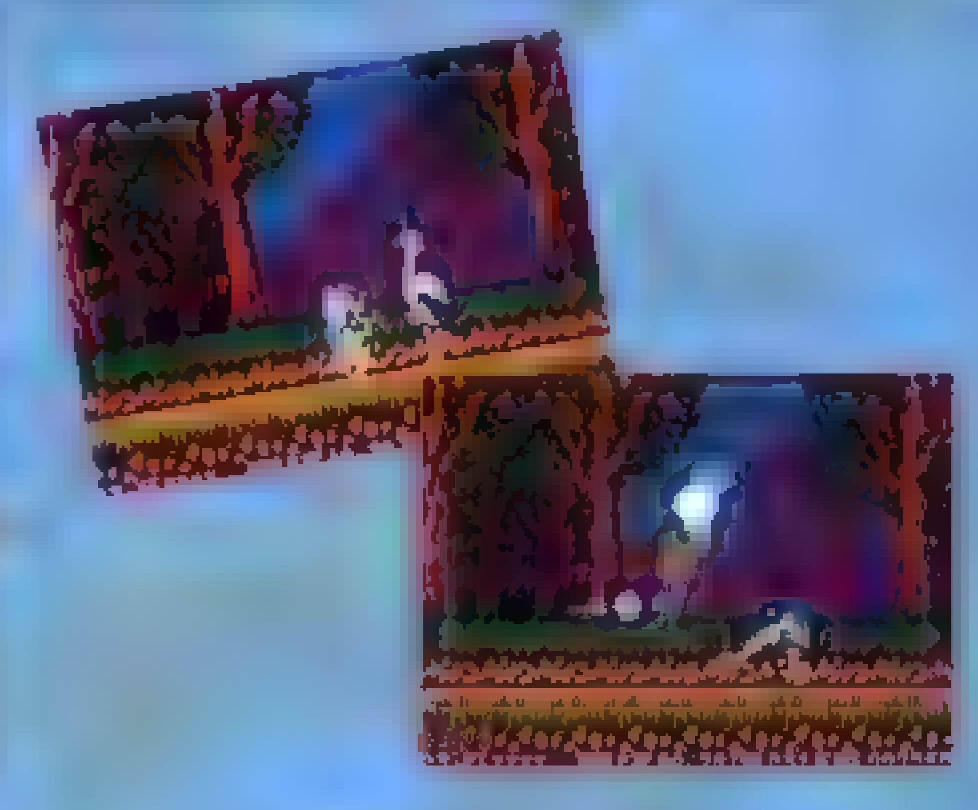


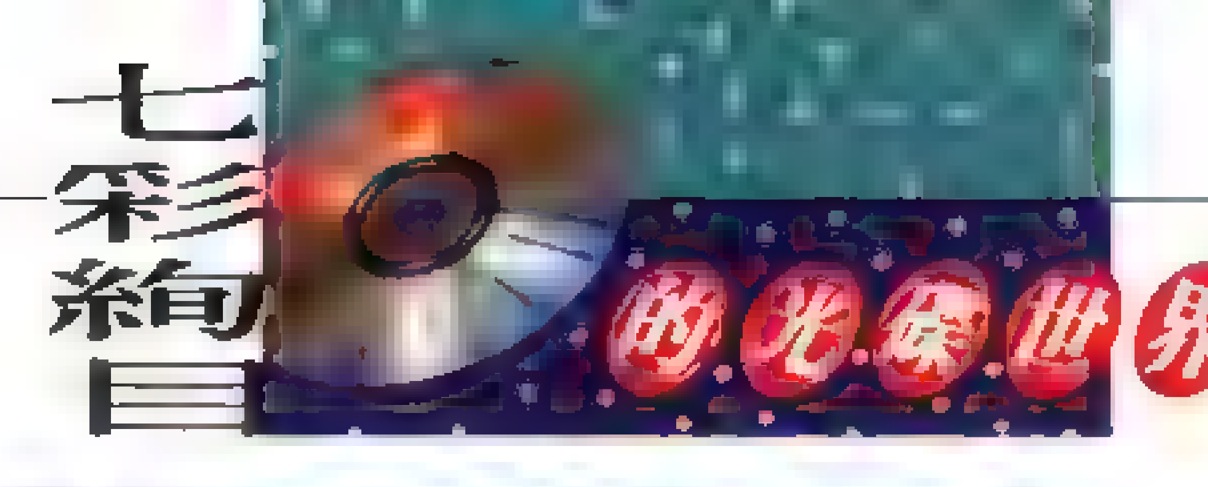






遊戲本身在操控性來說相當的容易，不過用鍵盤來玩是件費吃力的事，最好是能準備模擬鍵盤的搖桿，效果會好很多。遊戲的背景相當地華麗，而且主角的動作也表現得相當地細膩，而在背景音樂上的表現更是可圈可點，如果你有好一點的喇叭，千萬不要吝嗇，趕快接上去聽聽，保証你會感動得亂七八糟，只要聲霸卡就可以了哦！當然這個遊戲也不是十全十美的，老調牙的故事背景，不怎麼可怕的魔王，沒有可以更換的強力武器，和原始人比起來是遜色得多了！不過筆者還是給它 71 分的評價，如何？！





／黃振倫

值得珍藏的

叛變克朗多



如果我說Betrayal at Krondor，或是BAK，聽過的人可能不太多，但如果說「叛變克朗多」，大家應該就知道了。

這款改編自幻想小說Riftwave Saga的RPG，在國外上市時甫一推出就引起熱潮，是個標準地「叫好又叫座」的好GAME，可惜飄洋過海來到台灣後卻沒受到應有的重視，只被視在一般泛泛之作處理，所以雖然在雜誌上叫好，在市場上卻不叫座，玩者因此與其失之交臂，令筆者扼腕。

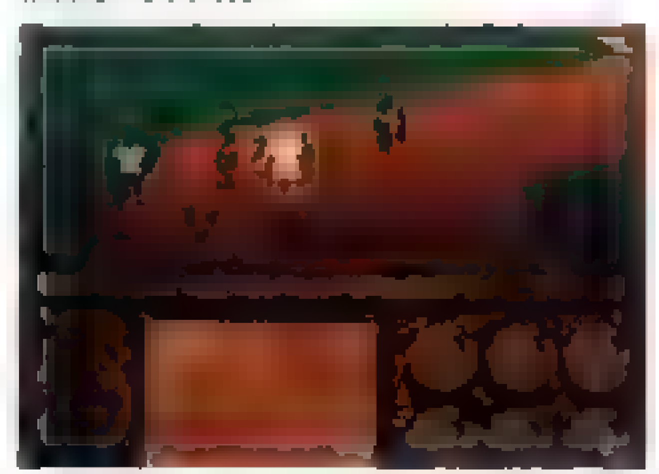
前不久，BAK的CD版推出了，十分喜歡BAK又常玩CD的筆者理所當然地要去搞一套來玩玩，哈，Dynamix果然不會讓人失望，好遊戲就是好遊戲，到那都好玩。

和磁片版一樣，故事分成9個章節，獨立在Raymond E Feist的Riftware Saga系列小說之外，而以其爲背景，豐富的對話與文字描述描使其文字量高達20萬之譜，配上重要場景的靜態畫面或人物肖像，感覺上似乎在看一本插畫豐富而內容引人的原著小說。

畫面的處理十分多變，同時使用了多邊形的向量填色、貼圖、底圖、直線、等等，運用的十分合適，使人有身歷其境之感，雖然在320 × 200的解析度下不免有不夠細緻的遺憾，但已讓人十分滿意了，各場景的底圖做的尤其出色，諸如圖書館、神殿，這些都十分傑出。



作戰時採用了獨特的方式，在方格上移動、施法、攻擊，在方格之外就逃出戰局（常發生的事）。人物動作順暢而寫實，各種能力點數也會因身體健康情形而改變，在施法時雖沒有u8的華麗卻能表達出法術的力量。



由於是3D視野，所以世界變的十分廣大，關於這點Dynamix控製的很好，各種地形和地物分散在Midkemia大陸，還有寶箱、墓地等等，寶箱是用字謎鎖上的，必須猜出字謎所指的單字，並轉動箱上的字母才能開寶箱，這許多寶箱可以爲你帶來一些小小的休閒活動。

以上這些大致都和磁片相同，而CD版還有另外一些不同，（不像某些混飯吃的公司，把各種語言的磁片拷在一起就叫CD版……）。

首先是音樂軌，這張CD上錄製了50分鐘的曲子，高達60首以上，完全收錄遊戲中的配樂，如果你在安裝遊戲時採用Full的方式，你就可以在遊戲過程中發現你的背景音樂其實是來自CD片，而非音效卡，如果你關掉CD music的選項，樂曲就會由音效卡上發出。比較奇怪的是，在筆者的maui上，如果選用「GM」或「LA」音源，則離開遊戲後音效卡會發出離開前最後一個收到的音色，持續到筆者重新啓用maui爲止。

在音樂表現上本已優秀的BAK，如此一來就更另人傾心了，可惜並沒有語音，不過對20萬個字要求語音，似乎也是太那個了點。

CD上還有另一個有趣的地方--intrview avi,這個45MB的AVI檔可以在Window下用「媒體播放程式」播出，主要內容是Raymond E Feist談BAK的製作，內容之類。

同樣在Window下使用，Dynamix提供你一組線上輔助系統，正如封面所言，它可以「Help you battle through Midkemia」，這個線上輔助提供了關鍵字、劇情介紹、地圖，任務等重要資料，對玩不完的人有相當的幫助。

在筆者手上這盒CD中還包括一分免費上網路的文件和磁片，可以使用5小時，不過在台灣的玩家大概是用不到這項贈品了。

BAK的樂趣與價值已經許多外國玩家證明，CD版這次的推出，正可以給那些「感嘆沒有好CD遊戲」而「尚未進入BAK的世界」的玩家一個很好的選擇，你願意嚐試嗎？

星艦奇航記

過去、現在及未來（下）

⊙呂堅平／葉李華／史慕思

企業號的再出發－從電視到電影（續完）

如果您早已是星劇的「老骨頭」了，我們非常高興有這個機會，在星劇的綺麗世界裡與您結識；如果您還對企業號感到陌生，歡迎您趕快來登艦參觀。讓我們一同遨遊廣闊的銀河，探索無盡的星空，不久您就一定會發現，其實自己也是一個天生的星迷。

Ⅳ搶救未來

如果我們破壞了現在的地球，
就等於毀滅了子孫們的未來。

在遙遠的外太空中：

一個巨大的外星無人探測器漸漸飛來，不斷發出強力的電波訊號；訊號的功率實在是太強了，連附近的兩艘太空艦都被干擾得癱瘓。根據這個探測器的路徑推算，它最終的目的地是──星聯的重鎮，地球。

在地球的舊金山灣，星球聯邦聽證會會場：

克林貢帝國駐星聯大使站在會場中央，正咬牙切齒地陳述著寇克在創世星的「罪行」。他向星聯提出強烈抗議，要求將寇克逮捕歸案送審定罪。雖然有瓦肯大使沙瑞克唇槍舌劍地爲寇克辯護，主席卻仍然接受了克林貢大使的控訴，下令通緝寇克將軍回地球來接受審判！

在瓦肯星上：

寇克等人對聽證會的決議毫不知情，仍在努力修復他們的戰利品──克林貢的鳥形太空戰艦。準備等史波克完全調養好了之後，再一起光榮地返回地球。

在地球上空：

神秘的探測器已經到達地球，卻因爲收不到任何回應訊號，竟製造了一大片離子雲包圍住整個地球。這團離子雲中和了全球的電力系統，又造成了空前強烈的暴風雨，使得這個星聯的重鎮遭到前所未有的危機。

在瓦肯星上：

史波克終於完全康復了，寇克也已經聽到通緝他的消息。由於大家全都自認問心無愧，便決定立刻返回地球，到法庭上去討個公道。於是鐵三角與四大護法再度會齊，登上了克林貢的鳥形艦，準備首途地球……

當鳥形艦剛剛到達太陽系時，就收到星際艦隊總部的警告與求救信號。經過一番研判，史波克終於發現了真相：這個探測器預設的聯絡對象根本不是人類，它所發出的訊號竟是模擬座頭鯨的叫聲。原來當這個外星探測器出發的時候，地球上根本還沒有人類；可是現在的情況卻剛好相反──在廿三世紀的地球，座頭鯨反而是早已絕種的動物。

於是史波克下了結論：拯救地球的唯一辦法，就是回到過去的時代，找一隻座頭鯨帶回現在的地球，讓牠回應這個探測器的訊號，才有可能終止這種高能探測波的危害。一如往常地，麥考伊又與史波克大唱反調；不過這次寇克完全支持史波克的提議，下令立刻準備進行時光旅行，回到廿世紀去尋找座頭鯨。

利用太陽引力的加速作用，這艘改裝過的鳥形艦順利地達到了時光旅行的曲速，大家經過一段痛苦的加速過程，總算來到了廿世紀八十年代。不過因爲超速的負荷，鳥形艦也受到不少損傷，連曲速引擎的燃料鋰晶石都已解離。如果無法修復的話，那就再也沒有可能回到自己的時代了。

在地球大氣層外的軌道上，通訊官烏乎拉已經追蹤到了座頭鯨的叫聲，正巧也是在舊金山灣附近。於是寇克便下令先將鳥形艦隱形，然後再降落到金門公園內的偏僻地點。

從鳥形艦出來以後，大家先在舊金山街頭逛了一下，寇克便趕快開始分配任務：自己與史波克去找座頭鯨；麥考伊、史考特與蘇魯設法去訂

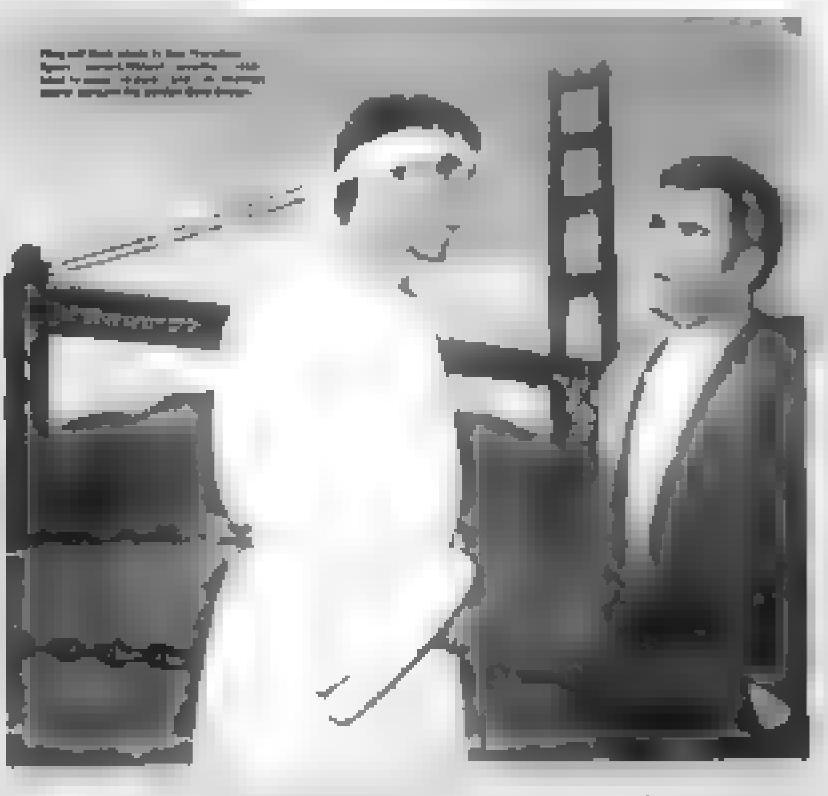


製一個巨型玻璃箱；烏乎拉與契可夫則負責潛入附近的海軍基地，想辦法吸取一些核子反應爐的高能光子，以便用來重新結晶解離的鋰晶石。

寇克與史波克經過一番辛苦，又鬧出不少笑話，終於來到了舊金山市郊的鯨類研究所，見到了水池中的兩隻座頭鯨。負責照顧牠們的是美麗的吉琳博士，她正在向來訪的遊客介紹鯨類的生活與習性，呼籲大家支持保護這些瀕臨絕種的動物。

在吉琳介紹完畢之後，寇克便趁機與她搭訕，希望能爭取到她的支持。可惜因為顧忌暴露身分，講話始終吞吞吐吐，一直沒能獲得吉琳的信任。

正好這時吉琳又接到通知，說研究所決定明天就要將這兩隻座頭鯨放生，這樣一來牠們很可能就會被捕鯨船撲殺，寇克則很鄭重地告訴她，他能夠把這兩隻稀有的鯨類帶到一個絕對安全的地方，吉琳卻還是不敢輕信。最後寇克只好說出實情，可是卻不願提出任何證據；兩人在餐廳中談到深夜，吉琳仍為半信半疑。寇克只好請她送自己回到金門公園的隱形鳥形艦旁，告訴她如回心轉意時，可以隨時來此地找他。



⊙寇克和史波克回到過去的舊金山去拯救未來。為了避人耳目，史波克用頭帶遮住他的尖耳朵。

至於麥考伊與史考特的工作倒很順利。他們找到一家玻璃工廠，用透明鋁的秘方交換了廠方趕製巨型玻璃箱的協定。而天才飛行員蘇魯也租到了一架直昇機，並且現學現賣，立刻就出師把直昇機飛了回來。

第三隊人馬--契可夫與烏乎拉，兩人一路查訪核子反應爐的所在，最後竟然找上了海軍基地的航空母艦--「企業號」。他們用鳥形艦的傳送器，把自己傳到航空母艦的反應爐旁，忙亂了好一陣子總算得手。就在收集完畢準備離開的時候，卻正好給母艦上的安全人員發現了。烏乎拉及時帶著光子搜集器傳回鳥形艦，但契可夫卻晚了一步被逮住了。

因為契可夫的俄羅斯血統與腔調，讓安全人員立刻聯想到蘇聯的間諜；契可夫也感覺苗頭不對，在審訊時趁機拔腿就跑。可惜沒跑多遠便不小心摔了一大跤，倒在地上昏迷不醒……

第二天一大早，吉琳正想與兩隻座頭鯨話別，卻發現牠們早就不見了。原來她的上司擔心節外生枝，故意把放生的時間提早了一天。吉琳和這兩隻座頭鯨的感情非常深，聽到這個消息簡直氣得說不出話來。在傷心氣憤之餘，卻靈機一動想到了寇克，便馬上駕車直奔金門公園。

當吉琳到達約定的地點時，正好看到蘇魯也駕著直昇機飛來，然後便開始把巨型玻璃箱吊進隱形的鳥形艦；可是在她眼中看來，卻好像是一下子平空消失一般，這才終於相信寇克所說的一切。忽然間吉琳發現自己也置身艦內，原來是寇克把她傳了上來。在情緒稍微穩定之後，吉琳便趕緊把座頭鯨被放生的消息告訴寇克，希望他能想辦法找到牠們。

不過寇克說現在他們還不能離開，因為重傷的契可夫仍然被關在醫院中，而且隨時都有生命危險，廿世紀的醫學根本救不了他。於是寇克、麥考伊與吉琳三人又闖進醫院，經過一陣混亂的追逐戰，終於把契可夫安全救回了鳥形艦。

總算一切都準備妥當，鳥形艦立刻昇空，朝太平洋方向飛去。根據兩隻座頭鯨身上植入的追蹤儀，很快就在大海中發現牠們；但糟糕的是，早已有一艘捕鯨船在進行撲殺的行動。幸好就在魚叉射出去的一剎，鳥形艦也正巧及時趕到，立刻在空中現身，嚇走了捕鯨船；這才能夠從容地把兩隻座頭鯨傳上來，與大量的海水一起放進玻璃箱內，然後立刻駛向下一個目的地--廿三世紀。

鳥形艦在飛離大氣層之後，便又向太陽直衝過去，與來時一樣利用太陽的引力加速，一下子就跳回了廿三世紀。可是由於那個巨型探測器的干擾，鳥形艦也馬上發生故障，只好迫降在舊金山灣中。好在寇克趕在鳥形艦沈沒之前，及時打開了玻璃水箱，把兩隻座頭鯨搶救了出來。

在狂風暴雨、波濤洶湧的汪洋中，兩隻座頭鯨快活地結伴游開。牠們的叫聲正好回應了探測器的訊號，不一會兒就完成了溝通，讓探測器滿意地掉頭回去。整個地球總算雨過天晴，一場可怕的危機也終於解除了。

雖然寇克等人再度立了大功，可是星聯的通緝令卻仍然有效，他們一行七人還是被送到星聯法庭。不過當然法理不外人情，法官當庭便赦免了他們所有的罪責，僅保留一項針對寇克將軍的懲戒--「取消他的將軍頭銜，貶為星艦的艦長，因為這才是他最稱職的工作。」

因為原來的企業號 NCC—1701 已被炸毀，星際艦隊特別為寇克又重建了一艘一模一樣的企業號--NCC—1701—A ，寇克終於再度成為企業號的真正主人。

V 終極先鋒



【星艦奇航記】

這裡是銀河系中三大勢力和平共處的唯一空間--天堂城。

在中立區的尼泊斯三號：

尼泊斯三號是一個位於中立區核心的行星。由於地理位置特殊，造成了銀河系三大政治集團—星球聯邦、克林貢帝國與羅姆蘭帝國的聯合殖民地。不過設立這個實驗性殖民地的主要宗旨，則是因爲三大勢力都想試試彼此和平共處的可能性。

然而這個行星本身的條件卻很差，到處都是不毛之地的沙漠，天然資源非常貧乏，居民也全都過著困苦的生活。直到有一天，一位名叫賽波克的瓦肯人，像個神秘騎士一般突然出現，才使得一切完全改變了。

由於賽波克具有超強的精神感應力，可以醫治每一個人心靈最深處的痛苦，因此一下子就成了當地居民公認的救世主。大家都死心塌地、忠心耿耿地追隨著他，準備一同去追尋一個他所謂的終極目標--無上正覺的智慧。

在地球上：

新建的企業號正在地球軌道做最後的檢驗，三位老戰友--寇克、史波克與麥考伊則利用假期，到昔日的美國國家公園優勝美地（Yosemite）露營。寇克雖然上了年紀又發了福，可是卻一向不服老，兀自赤手空拳攀登絕壁向大自然挑戰。不料在半途中，因爲和腳穿噴氣靴的史波克講話，一不留神就從山腰上摔了下來！眼看就要墜地的當兒，幸好被史波克及時抓住，才總算逃過了粉身碎骨的命運。



⊙寇克徒手攀崖，展現了人類的意志力。

晚上三個人圍著營火聊天，寇克說他剛才其實一點兒都不害怕--因爲他早就有預感，自己將來會在一個無人之處孤獨地死去。現在既然有兩位老戰友在身邊，那當然是命不該絕啦！

在尼泊斯三號的首都 --- 天堂城：

賽波克的羽翼漸豐，終於率領了一支雜牌軍向首都推進，不費吹灰之力就攻下天堂城，逮捕了三位殖民地官員--星聯的泰伯先生、克林貢的退休將領柯都得將軍、以及剛到任的羅姆蘭代表—美麗的凱薩琳小姐。

在地球上：

天堂城被攻佔的消息很快就傳來了，星際艦隊司令經過仔細的研判，認爲最佳的選擇仍是企業號的原班人馬，便立刻命令寇克率領尚未正式出廠的企業號去營救人質。當值的烏乎拉很快就把所有的休假人員召回，寇克艦長再度坐上指揮座，率領企業號從地球出發，首途尼泊斯三號去執行救援任務。

就在企業號出發的同時，克林貢帝國也派出了一艘鳥形太空戰艦，駛向同一個目標…

在尼泊斯三號上：

企業號到達尼泊斯三號之後，寇克便親自帶領一個突擊隊傳送下去，趁著月黑風高的深夜發動奇襲，竟然很順利地就奪回了天堂城。不料在最後關頭，三位獲救的殖民官卻對寇克舉槍相向，這才知道天堂城的居民也全都歸順了賽波克。他果然是個厲害角色！

在寇克的人馬被制服之後，賽波克也立刻出現了。他一下子就認出史波克是他的兄弟--原來賽波克也是沙瑞克的兒子，不過他卻是純種瓦肯人，母親是一位瓦肯女祭司，怪不得他會有那麼強大的精神感應力。

賽波克完全不把寇克等人當成俘虜，而是很客氣地對待他們，並且還苦口婆心地勸他們歸降。他非常直爽地把自己的歷史全講了出來，說他自從離開瓦肯星後，多年以來一直在銀河系到處流浪，目的就是要找尋那個傳說中的聖地--「夏卡瑞」，也就是克林貢人的「坤瑪」，羅姆蘭人的「巫盧」，地球人所謂的「伊甸園」。

儘管賽波克說得誠懇，寇克等人卻沒一個願意歸降。賽波克只好把所有的人都押上企業號，由他自己接管艦橋，指揮企業號全速向銀河系的中心前進。因爲賽波克已經掌握了一些證據，深信他心目中的聖地就在那裡。寇克、史波克與麥考伊三人雖曾一度逃跑，可是卻很快又被抓回來。更糟糕的是，他們向星際艦隊發出的求救電文竟然給克林貢人截收到……

在航向銀河中心的途中，賽波克仍然沒有放棄勸降的努力。在他強大的心靈力量影響之下，連史波克與麥考伊都動搖了--他們終於答應與賽波克合作，讓他用精神感應力消除自己內心最深的痛苦。到了最後，只有意志堅定的寇克拒絕了這個「最後的誘惑」。他義正辭嚴地告訴賽波克：「我不要抹去那些痛苦的記憶，就是因爲經歷了這麼多磨難，我才眞正成爲一個男子漢的！」

由於寇克的堅持，喚回了史波克與麥考伊的心智，兩個人又恢復初衷，不願再考慮爲賽波克效力。

這時企業號已經快要到達目的地了，不過還必須先穿過一層巨型的能障，才能進入銀河系眞正的核心。由於這個能障非常堅固，從來沒有人敢冒險嘗試，就連寇克都不相信企業號能平安通過。可是賽波克卻對自己信心十足，認爲宇宙間絕對沒有不可能的事情！

賽波克毅然地下達前進命令，所有的人都緊張極了。結果出乎大家的意料，竟然很順利地就穿過了這層黑暗的能障，進入到銀河系的正中核



【科·幻·空·間】

心。在一片光怪陸離的景像之中，忽然出現了一個獨立的小行星，難道這就是伊甸園嗎？

因爲已經到達目的地，賽波克倒是很爽快地把企業號交還寇克。而寇克心想既然已經千辛萬苦來到此地，那就無論如何該繼續走下去；於是便與賽波克盡釋前嫌，準備一起登陸那個神秘的行星。

因爲企業號的傳送系統仍然失靈，四人登陸小組--寇克、史波克、麥考伊與賽波克--只好乘坐小型太空梭前往。正當大家目送太空梭離去的時候，螢光幕上卻出現了警告信號--「克林貢鳥形戰艦向我接近」，不幸的是竟沒有一個人注意到！

太空梭著陸之後，各人便開始分頭進行探勘。突然之間，附近的地層猛然裂開，一塊塊長條狀的巨石從地底依序豎起，不一會兒便形成了一個原始神殿。接著一道光柱從神殿昇起，裡頭冒出的竟是一尊尊各種神祇的頭像。在連續變換了許多不同的面貌之後，終於固定成爲一副古代天神的面容……

天神的影像接著就開了口，他說這是第一次有人找到此地，現在他正好可以借用企業號脫出能障，到宇宙各處去發揚他的「神力」……

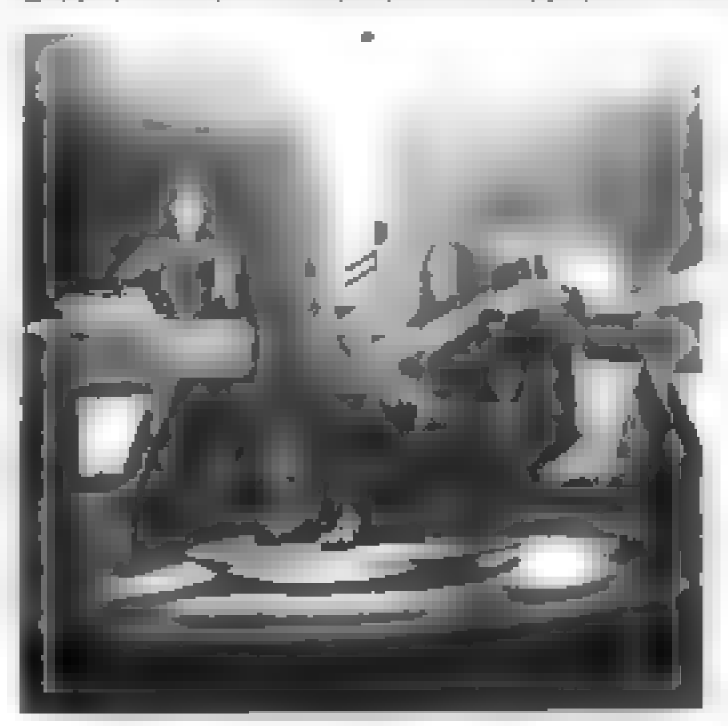
聽了這番話，賽波克不禁大吃一驚，不敢相信自己心目中的上帝竟有這種旨意！可是寇克卻仍能保持鎮定，還不卑不亢地與這個影像辯論起來。結果天神的影像說不過寇克，便惱羞成怒地用高能光束將他擊倒。這時賽波克終於明白自己被騙了，眼前的影像根本不是自己所找尋的上帝！在悲憤之餘，便不顧一切地衝上去。這時天神的影像卻變成了另一個賽波克，與真的賽波克扭打成一團，最後竟然同時消失在一大片耀眼的光芒中。

寇克心知不妙，趕緊命令企業號發射光雷摧毀神殿，可是卻未能傷到那個假天神。他仍然躲藏在地底，並且已經决心要消滅寇克等人。一轉眼間他就把太空梭擊毀，然後又製造了一場天崩地裂的大地震……

這時史考特勉強修復了傳送器，但卻暫時只能負荷兩個人，寇克便馬上命令史波克與麥考伊先回去。等到兩人平安地返回企業號，正準備再傳送寇克時，尾隨而來的克林貢戰艦卻開始發動偷襲。企業號不得不立刻昇起防護罩，可是卻也因此無法使用傳送裝置，只好把寇克暫時留在小行星上。

現在寇克變成了假天神的囊中物，已經被他製造的地震逼到山頭，再也無處可逃了！這時克林貢的鳥形艦又突然在上方出現，似乎有隨時發動攻擊的態勢！兩方都是寇克的死敵，而他現在又是單獨一人困在此地，似乎死亡的條件都俱備了，問題只剩下命喪誰手而已……

忽然間，鳥形艦射出一道青光，搶先將寇克傳了進去。當他在鳥形艦中成形之後，立刻就被克林貢的士兵架走，寇克心想這回是死定了！可是沒想到卻被送到艦橋上，又看到坐在指揮座的竟是史波克！還有殖民地的代表柯郝得將軍也在一旁。原來克林貢的軍事強人柯郝得名義上雖已退休，其實卻仍在軍中掌握大權，他答應了史波克的請求，接收了這艘鳥形艦，便趕快飛下來營救寇克……



⊙鳥形艦中的克林貢將軍。在<終極先鋒>中，大家終於體會了和平共處的真諦。

影評剪輯

★第一集最大的缺點是故事單調、了無新意、人物個性不夠突出；不過因爲成本高、場面大、特殊效果與配樂也相當精彩，總算是彌補了劇本的先天不足。

★第二、三集其實是一個完整故事的上下集，以史波克「死亡」的最高潮作爲分場，是兩部成功的科幻戰爭片。對於正反雙方人物都有相當深刻的刻劃，重現了昔日影集的特色與精髓。

★第四集是緊接著二、三集的獨立故事，一反常例地拍成一部科幻喜劇（但不是鬧劇）。然而在輕鬆逗趣的故事背後，仍有一個非常嚴肅的主題--全球日漸提昇的環保意識，因此也可算是一部科幻寓／預言。看完了寇克等人千辛萬苦搶救未來之後，有多少人會聯想到自己身邊--公營事業帶頭，民營事業跟進的各種各式各樣污染？

★第五集是帶有濃厚神話色彩的科幻冒險片，雖被譏爲有史以來皺紋與脂肪最多的電影（因主角們俱垂垂老矣），卻仍然秉持一貫的精神而能有不凡的表現。鐵三角之間的複雜關係發揮得淋漓盡致，對於人類意志力的肯定更是隨處可見（如寇克徒手攀崖，抗拒誘惑，挑戰天神，企業號力闖能障……）。與第四集一樣，本集也有一個深具時代意義的主題--全球人類的和解趨勢；尤其電影正好在歷史關鍵的一九八九年中推出，更凸顯了星艦奇航系列前瞻性的歷史眼光。

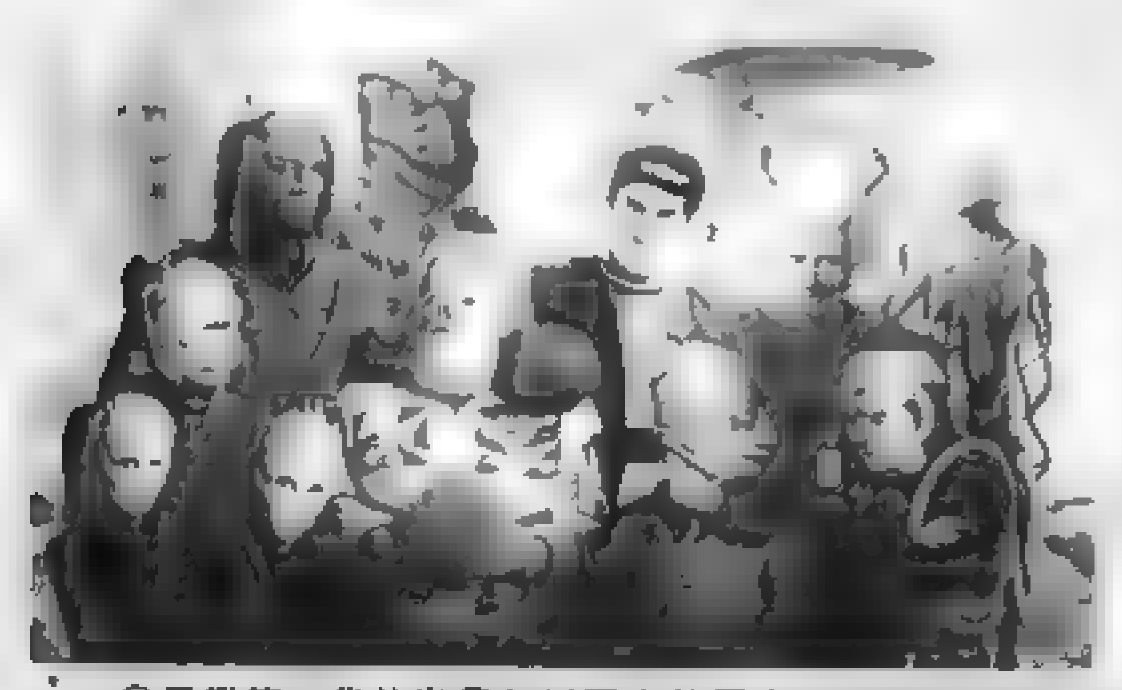
這件驚險萬分的任務總算是以喜劇收場。在企業號所舉行的慶功宴上，大家把酒言歡，化敵為友，體驗了前所未有的祥和氣氛。三位殖民地代表從這個事件中也得到了許多啓示，準備馬上返回尼泊斯三號，繼續為銀河系的和平盡最大的努力。

任務圓滿結束，大家便回到地球繼續未完的假期。寇克、史波克與麥考伊又來到優勝美地，享受一個寧靜安詳的三人營火晚會。

第二代企業號的巡弋奇航

在螢光幕上，寇克等第一代企業號成員早已退休多時；但，薪火相傳，下一代接下了他們的棒子，繼續在浩瀚無邊的宇宙中從事無盡的探索。

在寇克艦長等人終於退休之後，時間又過去七十多年；根據地球傳統的曆法，已經是廿四世紀的初葉了。在銀河系中，各種勢力此消彼長，又再重新分配了好幾回；此外更有許多新興勢力加入星際舞台的爭霸之戰。而科技的驚人進步，也大大改良了宇宙航行和星際戰爭的方式與面貌。在這個瞬息萬變的星際社會中，星聯為了自我的生存發展，特別又建造了一艘超級星艦，再度擬定新的探險計畫。因為要紀念當年企業號立下的偉大功勛，這艘星艦仍舊命名為企業號，番號是NCC--1701--D。新企業號的探險任務，完全承繼了上一代的精神與使命--探索奇異的新世界，尋找新的生命形式及文明，勇敢地航向人類前所未至的宇宙洪荒……



⊙星艦第二代的世界包括了克林貢人①羅姆蘭人②猥瑣無賴的福郎礙人③「大頭鬼」傳考特人（最左）、植物形態的菲洛斯人（最右）等等。

廿三、四世紀銀河系中各個政治集團，也像廿世紀的地球一樣，都在不停地勾心鬥角，互相傾軋，擴張勢力，爭取霸權；彼此之間時而結盟，時而統戰，或攻伐，或媾和，使得整個星際政治舞台仍是一片風雲詭譎、變幻萬千的局面。當年誓不兩立的星際聯邦與克林貢帝國，在＜終極先鋒＞那段事件之後，雙方都能深切地記取教訓；經過半個多世紀的努力，終於締結了友好條約，達成最低限度的和平共存。可是另外一個龐大勢力--羅姆蘭帝國，卻在這些年間不斷地向外擴張，成為星聯與克林貢帝國的共同頭號敵人。正與地球上幾千年的歷史無異--沒有永遠的朋友，也沒有永遠的敵人。



此外另有一個新興勢力在銀河系中漸漸崛起，那就是長於星際貿易的「福郎礙」（ Ferengi ）族群。福郎礙人長得醜陋無比，每個都身材短小，一副豬八戒的招風大耳加上老鼠特有的尖牙。言行之間更是縮頭縮腦，動作猥瑣，簡直就是一隻獐頭鼠目的大老鼠精。他們凶殘好戰，卻又不能像克林貢或羅姆蘭人那樣具有崇高的武德和軍人本色；而是人人心胸狹窄，陰險毒辣，不講道義，重利忘義，並且性好漁色，言語輕薄，真是下流卑鄙無恥之極！

不過福郎礙人的科技倒是非常進步，才得以在軍事、政治與經濟上都能與銀河三大勢力抗衡。他們的隨身武器非常詭異，是一種可以發射能束的光鞭；新企業號的成員第一次與他們接觸時，就因為這種奇怪武器而吃了很大的苦頭。

⊙ 24 世紀銀河勢力分佈圖

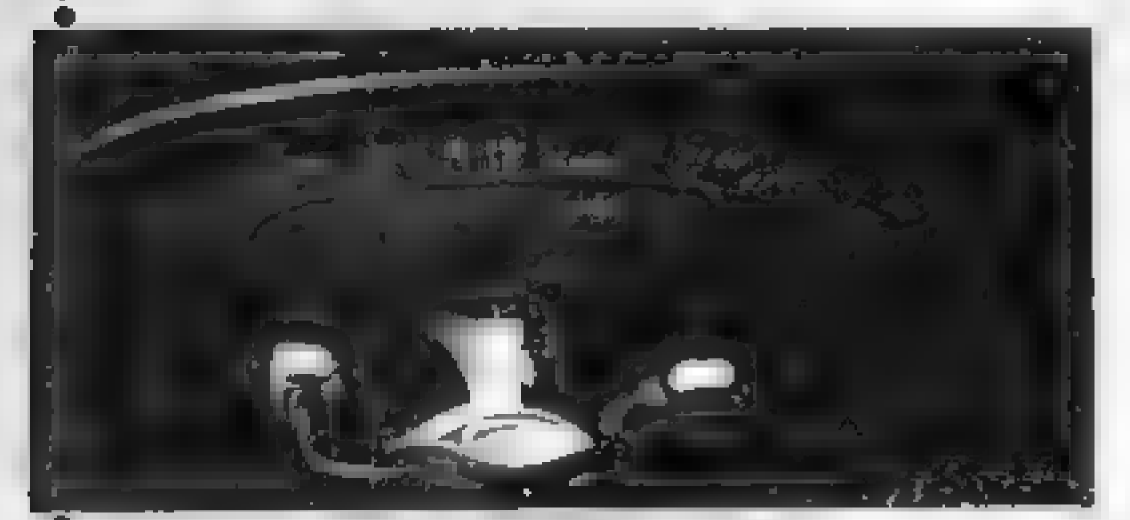


●新企業號的硬體設備

為了緬懷第一代企業號的精神，第二代企業號在外形上儘可能保留原來的風格；然而由於科技的進步與現實的需要，新企業號的硬體仍然做了很大的改良。它的艦身比原始企業號大了七倍，人員乘載量則超過千人。外殼的材質改用最新的合成材料，武器當然也更為精良。而且在新企業號上，還特別設計了主艦身與副艦身的分離裝置，可以在緊急狀況或從事危險任務時，將所有人員集中於飛碟狀的主艦身，僅留少數人員在副艦身的臨時艦橋中進行任務。



【科·幻·空·間】



⊙新企業號雄姿（正面）

企業號的沿革

NCC－1701 ：企業號的原型，於第一個五年任務中開始服役，後來在<石破天驚>中被寇克下令炸毀。

NCC－1701－A：彷企業號原型而製，於<終極先鋒>中正式服役。

NCC－1701－B ：（資料缺如有待未來史官繼續考證。）

NCC－1701－C ：寇克的人馬退休半世紀後出廠，由女艦長葛麗瑞指揮，在一次支援克林貢基地的任務中遇難。

NCC－1701－D ：皮卡艦長所指揮的新企業號，正在進行第三年的巡弋奇航。

此外在新企業號上還有兩種別出心裁的創新裝備。其一是食物合成器，配備在各艙房的牆壁旁，內有資料豐富的電腦菜單，包括各種各類食物、飲料、酒類，甚至連克林貢人怪里怪氣的大菜都有詳細的資料。它可以直接經由口述命令控制，將能量在瞬間轉化成各種精美的飲食，是一種非常實用的新發明。

另外一個裝置也是利用質能互換的原理，那就是休閒娛樂的最佳去處「全像幻影艙」－可算是廿四世紀一種亂眞的超級立體電動玩具。新企業號上面設有好幾個「全像艙」，本來只是純粹當作船員們的休閒娛樂設備，沒想到後來卻在裡面發生了好多好多奇妙的故事。

全像艙的操作方法，是由使用者先在外面向電腦下達口述命令；依照自己的心意，在艙中模擬出一個完全亂眞的環境，包括各種眞實或幻想世界的背景與人物，全部都是由能量暫時合成的物質組成。雖然一個全像艙並沒有多大，可是因爲周圍的背景能夠隨著使用者的相對運動而變化，所以幾乎可說沒有空間的限制。在新企業號的全像艙裡，各人依照自己的喜好，曾經創造了小橋流水、鄉間牧場、十九世紀的倫敦、廿世紀的舊金山與紐奧良、廿四世紀的巴黎；甚至還有羅姆蘭母星，以及克林貢人的宗祠和神話世界等等。眞是上窮碧落下黃泉，全像艙成了古往今來大千世界的小縮影；使每個人的夢想成眞，爲寂寞的星際旅行提供了最好的精神調劑。

●第二代的嶄新陣容

新企業號的成員與寇克的人馬有許多顯著不同，鐵三角的陣容取消了，女性的地位提昇了許多，每個成員的職責較爲平均，而背景也更爲複雜，他們是－

①皮卡艦長
②萊卡大副
③心理輔導員戴安娜
④生化人 DATA 少校
⑤輪機長喬迪少校
⑥女醫官柯洛夏
⑦見習生衛斯理
⑧安全官渥夫中尉
⑨酒保甘寧

一、皮卡艦長

皮卡是地球的法蘭西民族後裔，母語是法文，而深以自己的血統爲傲。他並沒有當年的寇克艦長那麼年輕，已經是坐五望六、頭髮幾乎全禿的老艦長。但卻也因爲如此，更顯得他飽經風霜、行事穩重、經驗豐富、人格成熟，而且更具人道精神。

因爲年紀比較大的關係，他通常都在艦橋上運籌帷幄決勝萬里，這樣也顯得比較合乎常理一點。碰到要打架的時候，也大多由大副或安全官出面，自己比較少動手。不過在面對敵人時，他卻是態度強硬，絕不妥協，具有視死如歸的軍人本色。

⊙具有堅強意志的皮卡艦長

在皮卡艦長身上，我們可以看到寇克艦長的堅強意志與絕頂智慧，不過他比寇克更要恪遵「最高指導原則」，幾乎已經到了頑固不化的地步。皮卡曾經爲了破除外星人的迷信，自願讓那些剛剛進化到銅器時代的外星人射他一箭，以證明自己也是肉身而並非神祇。

不管遇到任何危難，皮卡艦長從來都沒有屈服過，也從來不會放棄任何一絲希望。有一次企業號陷在太空迷魂陣中進退維谷，還是他親自徒手駕著企業號衝出重圍。唯一的例外，是皮卡在時空連續區前方幾小時的另一個自己，曾經因爲劇變而宣佈棄船，結果卻因爲大爆炸的威力被挪移到了他所在的時空。當他發現未來的自己竟然沒有與企業號共存亡，感到羞愧得無地自容；但

卻也因此得到了警告，在眞正遇到危難時化險爲夷，扭轉了企業號既定的噩運。

皮卡艦長當然也有較感性的一面，但在執行任務時卻從不亂搞男女關係，只是與女醫官柯洛夏有一點淡淡的情愫。也許是因爲柯洛夏的丈夫在他以前所領導的一項任務中喪生，因此總是對這位老戰友的遺孀特別照顧。他最喜歡的運動是騎馬，不過也只能偶爾在全像艙中騎騎；此外他在全像艙中還常愛扮演小說人物--廿世紀的美國私家偵探迪克丞，可是因爲全像艙過於逼眞，他又太過入戲，好幾次都差點出不來了。

皮卡雖然曾經談過幾次戀愛，卻一直都沒有結婚，也沒有任何子女。可能就是這個原因，所以他一向最討厭小孩子，是他性格中少有的缺陷。不過對於柯洛夏的獨子－天才兒童衛斯理－卻是例外，他似乎把無法發揮的父愛全部貫注到了衛斯理的身上。

二、萊卡大副

萊卡是一位英俊、健壯、充滿幹勁的年輕軍官；後來也許感覺自己太年輕不足以服人，便留了一臉絡腮鬍子，看起來才比較成熟一點。

萊卡繼承了寇克艦長的風流與神勇，每次總是身先士卒，帶領登陸小組從事各種冒險任務，自己也因此受了不少重傷，還好都能死裡逃生。他與美麗的心理輔導員戴安娜有着很曖昧的戀情，但兩個人卻誰也不願說破，只是一直以好朋友相待；萊卡也才好在銀河系各個角落不停地獵豔，發揚當年寇克艦長博愛宇宙的精神。

⊙風流神勇的萊卡大副

萊卡是新企業號的大副，艦長口中的首席（Number One），地位僅在皮卡艦長一人之下。他鋒芒外露，到處出風頭，所以有點妄自尊大，不太把艦長放在眼中；總是認爲自己才是新企業號的眞正主人，隱隱有爭領導權的意思。不過因爲皮卡艦長老謀深算，所以從來不與他計較這些。在一次與克林貢軍隊的演習中，他代表星聯去克林貢戰艦當交換軍官，指揮鳥形艦打敗了新企業號。皮卡艦長也很有風度地親自向他投降，一點也不以爲意，讓他成了克林貢人的英雄，簡直風光透頂。怪不得他雖然自認第一，卻仍然願意忠心地爲皮卡艦長賣命。

三、心理輔導員戴安娜

戴安娜是一位黑髮美女，父親是地球人，姓名不詳；母親則是貝塔若（Betazed）星人，名叫盧珊娜．特洛伊。貝塔若星人是非常奇特的人種，每個人都具有與生俱來的遠距離精神感應力，比互肯人的接觸式心靈感應術還要厲害許多。

【星艦奇航記】





⊙擁有心理感應力的心理輔導員戴安娜

戴安娜從母姓，也遺傳了母親的天賦，使得她成爲心理輔導員的最佳人選。

身爲一位心理輔導員，戴安娜的任務是安撫各種焦慮不安的情緒，適時提供感性的建言。因爲在星際探險的旅程中，到處都是不可測的危機，每個人原本就都繃緊了神經；如果再遇到什麼特殊狀況，那就常常會精神渙散，失去理智，無法做出正確判斷。而戴安娜總能夠在他人心理剛剛變化時就感應出來，並能及時提出忠告與撫慰，所以是繼承了當年麥考伊醫官的職責。不過麥考伊本來是主治醫官，心理輔導只是兼職，但他卻表現得比本職更爲出色，因而使得星際艦隊的高級官員明白了心理輔導的重要性，才在新企業號上增添了專職的心理輔導員。

在新企業號的艦橋內，戴安娜與萊卡的座位分別在艦長左右兩側，更可以顯出心理輔導員的重要性。

（所以戴安娜的任務頗似軍中的女政戰官，不過仍然不負責監軍、控制思想與打小報告的任務。）

戴安娜的另一項任務是感測敵方或未知對象的情緒與思想。在敵我不明或敵暗我明的場合，常常因爲她及時感到敵意而提出警告，撕破敵人的假面具，挽救了全艦的命運。

但是由於她的心靈過份敏銳，在遇到了極度悲憤的情緒，或者是心靈力量超越自身的生物時，自己卻有好幾次差點因此精神崩潰。

美麗的戴安娜仍是小姑獨處，與萊卡大副又是若即若離，所以在星際旅行中也發生過幾次羅曼史。可惜（還好？）每一次都是以分手做爲結束。

戴安娜的母親盧珊娜，是貝他若星的重要官員，因此也常常在新企業號上出現。她是一位徐娘半老風韻猶存的中年婦人，說起話來三八兮兮口沒遮攔；自恃着有超感應力，總愛一語道破別人內心的秘密，害得做女兒的看見母親就渾身不自在。也許是年齡比較相配的關係，盧珊娜對皮卡艦長特別情有獨鍾。每次見了艦長，都要說艦長對她有意淫的念頭；不過皮卡艦長卻總是一臉正經又無辜的表情，不承認卻也不否認。

四、DATA少校

DATA名副其實，是一個電腦控制的生化電子人（Android）。他可說是銀河系中獨一無二的「珍貴稀有動物」－因爲創造他的那位天才科



【科·幻·空·間】


⊙DATA少校最討厭別人叫他機器人的

學家未博士早已去世，甚至連製造流程都沒留下。

DATA最討厭的，莫過於人家叫他機器人（Robot），因爲他自認比機器人優秀多了。不過這也是實話，單從外表上來說，還眞的看不出他和眞人有什麼不同。唯一的特徵大概只是皮膚太白、眼珠太黃、表情不夠生動、說話有點硬梆梆的感覺，除此之外可以說完全與眞人無異；不過他的內部卻不是血肉之軀，而是電子零件與生化聚合物的精密混合體。

DATA是新企業號上最可愛的一位成員，就像瓦肯人史波克一樣，腦裡頭全是資料邏輯而沒有感情。在新企業號的第一次任務中，他曾經碰到年逾兩甲子的麥考伊老醫官，結果麥考伊談不到幾句話就說：「你跟瓦肯人眞像，和你講話亂沒意思！」害得一頭霧水的DATA楞了半天，不知道哪裡得罪了這位老英雄。

可是也不能怪老麥考伊這麼說，DATA與史波克其實還眞像，就連臉上那種僵硬的表情都非常神似。不同的是，史波克的冷漠無情是後天努力壓抑所造成的，而且他還一直不停地拼命壓抑；而DATA卻剛好相反，他是先天不足而沒有感情，可是卻又非常羨慕人類的七情六慾，總是找機會模仿學習人類的各種行爲—吹口哨、講笑話、接吻甚至做愛他都曾試過，只是學得像不像就很難說了。

DATA雖然不是眞人，卻比普通人更有「藝術細胞」，對於音樂、美術、戲劇都有很高的造詣與豐富的資料。他常喜歡與皮卡艦長互相切磋，而且非常重視皮卡的意見。只不過皮卡從來不會潑他冷水，每次總是鼓勵有加；但DATA卻只知道直言無諱，總是讓皮卡艦長受不了而大叫：「夠啦！」

DATA本來還有一個弟弟，長得與他一模一樣，是宋博士在他出廠後製造的。爲改進DATA的「缺點」，這一次連人性因素都加了進去。造好了之後，一直放在倉庫中沒有啓用。不料當企業號發現了他，將他「喚醒」之後，才漸漸發覺這個改良的DATA2號竟然具有人類一般的野心！他先是暗算了DATA，又開始計畫奪取企業號作亂，結果費了大家好大的力氣才將他制服。

因爲DATA並不是機器人，所以和血肉之軀的人類一樣相當脆弱，常被敵人擊倒或者短路，躺在地上昏迷不醒。不過幸好體內有自我檢試修護系統，總會在不久之後便坐起來，揚揚眉毛說「我沒事了」。

在企業號服役期間，DATA最驚險的遭遇倒不是敵人的威脅，而是來自星聯的一位科學家。這位科學家一生致力研究生化人的製造，卻怎麼也做不出如DATA那麼好的成品。於是他靈機一動，向星際艦隊申請借調DATA，準備要拆開來好好研究；而艦隊司令竟然一口氣就答應了。

聽到這個消息，DATA可眞是嚇壞啦！因爲他最了解自己，知道如果被拆開來，很可能就裝不回去了。爲了維護原創者的心血結晶—他自己，DATA不得不狠下心來告別老戰友，準備向星際艦隊辭職求去。


⊙DATA的生化電子大腦

令人啼笑皆非的是，星際艦隊的官僚們卻否決了DATA辭職的權利；認爲他只是企業號上的一項「裝備」而已，當然不能決定自己的命運。幸好皮卡艦長義無反顧地站在DATA這邊，爭取召開了一個小型聽證會，爲他的愛將唇槍舌劍地辯護。在這場聽證會中，正反雙方對於人類的定義、智慧、生命、存在、價值等等觀念都有非常精彩的陳述。到了最後由於皮卡艦長的堅定立場，再加上萊卡大副暗中協助，才終於解救了DATA被肢解的命運。

DATA雖然看起來有三十歲左右，事實上年齡還很小，所以難免童心未泯，很喜歡抽空到全像艙去玩。他最愛扮演的角色是大偵探福爾摩斯，常常化粧得維妙維肖，鑽進全像艙模擬的倫敦去辦案。可是因爲他把福爾摩斯全集背得滾瓜爛熟，總是一開始就立刻破案，所以別人都感覺跟他玩這種遊戲實在沒有意思。後來輪機長喬迪想到一個點子，叫電腦塑造出一個足以擊敗DATA（而不是福爾摩斯）的角色；沒想到這個角色卻太聰明了，不但在全像艙中制服了DATA等人，進而設計出一些器械，從全像艙裡頭控制了整個企業號！

情況演變到了不可收拾的時候，皮卡艦長只好親自出馬，進到全像艙中的倫敦去向那個「科學怪人」求情；苦口婆心地勸誘他，又把一切的實情都說了出來。那個怪人簡直不能相信--自己的偉大天才竟然是由電腦創造出來的，一切都只是一場夢幻而已！他告訴艦長說，不管自己出身如何，好歹已經化育成人，他很想要到外面的世界去。可是皮卡艦長卻告訴他，全像艙程式的有效範圍僅在艙內，只要一走出艙外，他即使再厲

害也會馬上化為烏有。不過慈悲為懷的艦長仍然給了他一絲希望，答應把他的一切記憶儲存起來，等待將來科技瓶頸有所突破的時候，一定會再把他叫出來，造一個自由的真身，讓他再世為人。

為了預防發生意外而「絕種」，DATA也曾試著依照自己的結構造了一個名叫「婷」的「女兒」，父女兩人的親情簡直比真人還要濃烈。可惜因為技術上的問題，可愛的婷不過幾天就夭折了。DATA在「悲慟」之餘，也學了皮卡艦長那一招－把女兒有生以來的記憶全部存進自己的記憶體內。

五、輪機長喬迪

喬迪是來自美洲的黑人，與當年的輪機長史考特一樣，是一個標準的機械天才。他天生就雙目失明，總是戴著一副電磁感應的顯像器；因為顯像器的頻帶非常寬，所以除了可見光之外，喬迪還可以看見紅外線與紫外線等等的電磁輻射反而比常人眼中的世界更為絢爛。


⊙雙目失明的輪機長喬迪

雖然他對一切的機械裝置瞭若指掌，可是對於女人的心理卻一竅不通；追過好幾個企業號上的女船員，費盡心思在全像艙中製造羅曼蒂克的幻象，可是人家就是跟他不來電……

不過總算「天公疼憨人」，他在一次重要的任務中，卻終於有機會體會了女性的柔情。那次是因為企業號陷身太空迷魂陣，引擎嚴重故障。聰明的喬迪靈機一動，索性把引擎的發明人之一叫到全像艙來直接溝通，卻沒想到成形出來的竟是一位年輕女子－－原來她也是個機械天才，纔會這麼年輕就參加了企業號的設計工作。由於有她的幫助，喬迪總算能及時排除故障，又幫企業號逃過了一劫。而兩個人在齊心協力工作時，卻漸漸由相惜而相吸，不知不覺就產生了感情……

怎奈喬迪遇上的並不是她的真身；在任務結束後，這位小姐的幻身也終歸要化為泡影。最後兩人依依話別，在一吻之後，她只留下了一句話：「你守著引擎，就是守著我」，便在全像艙中消失無蹤。只留下無限悵惘的喬迪，兀自一個人回味著剛才的美妙經歷。

六、柯洛夏醫官

柯洛夏小姐，是皮卡艦長老戰友的遺孀，看起來像一位金髮貴婦。她帶著獨子衛斯理一起在企業號服役，職位是主治醫官，就如同當年的麥考伊醫官一樣。不過因為麥考伊的另一項任務－心理輔導－已經由戴安娜小姐專任，所以柯洛夏便可以專心地做個安份的醫生。在新企業號第二年的探險中，她因故離開了一段時間，由另一位金髮女醫官波爾絲姬暫時代理。一年之後，大概是因為掛念兒子的緣故，遂又重新回到了企業號繼續服役。


⊙攜子同遊太空的柯洛夏醫官

柯洛夏是一位醫技精湛又盡責的好醫生，但是因為不像麥考伊那麼愛管閒事，所以比較不出風頭。平時除了在醫務室值班之外，就是隨時不忘管教兒子，把天才兒童衛斯理照顧得無微不至，卻也煩死了。

七、見習生衛斯理

衛斯理是柯洛夏醫官的獨子，只有十幾歲。他的父親本來也是星際艦隊的軍官，不幸卻在他童年時便因公殉職，從此只好與母親相依為命。衛斯理當初能登上企業號，本來也只是以隨隊眷屬的身份；可是因為天份過人，對於企業號上面的一切設備都很感興趣，所以一天到晚亂跑，還想登上艦橋大顯身手。因而剛開始的時候，討厭小孩子的皮卡艦長自然很不喜歡他，更下令嚴禁任何小孩踏進艦橋一步。


⊙天才兒童衛斯理

不久之後，企業號上來了一位神秘的宇宙旅行家。他私下告訴皮卡艦長說，衛斯理是個不世出的天才；就像十八世紀的音樂神童莫札特一樣，年齡對於他們根本不是限制。他勸皮卡要好好訓練衛斯理，儘量給他自由發揮的空間，衛斯理因此才有了見習生的身份，開始在艦橋上正式出現，而他的表現果然也從未讓艦長失望。

不過儘管衛斯理絕頂聰明，卻仍然缺乏完整的資歷，因此他也報考過星際艦隊的航空學院，想要取得正式的學歷與資格；可惜卻因為種種原因沒被錄取，所以一直都是以見習生的身份執行任務。即使如此，他卻仍是屢建奇功，成了新企業號不可缺少的重要角色。



【科·幻·空·間】

衛斯理的心理非常複雜。由於幼年失怙，又因爲太過天才，所以常常表現得內向沈靜，不太有年輕人的朝氣。他對皮卡艦長的感情最爲矛盾，一方面以他取代了父親的形象；可是卻又認爲皮卡應對自己父親的不幸負責，總是難以揮去心中的陰影。

他的初戀也發生在企業號上。在一次護航任務中，與一位化身爲年輕少女的外星生物一見鍾情，693嘗了戀愛的酸甜苦辣。不過最後還是不得不揮手話別，才發現她的眞身竟然是一道白光。

八、安全官渥夫



⊙克林貢籍的安全官渥夫

渥夫中尉是一位道道地地的克林貢人。當他仍在襁褓的時候，父母親就被羅姆蘭人所害，他則幸運地被地球人救回，在星聯的照顧之下長大。因此後來才加入了星聯的星際艦隊，成爲星際艦隊唯一的一名克林貢籍軍官，也是新企業號軍官中唯一的純種外星人。

由於他的種種克林貢傳統，就像當年的史波克一樣，在企業號上常與別人格格不入，偶爾還會「獸性大發」。因此一開始的時候，只是一名沒有專職的見習軍官。但是在半年後，因爲安全軍官娜塔莎雅小姐遇難 -- 被一團柏油狀的異星怪物殺害，皮卡艦長便決定由渥夫遞補，正式成爲企業號的安全軍官。兩年多來，他一直不辱使命，憑著克林貢人特有的武德與神勇，盡一切力量保護企業號與同袍的安全。

因爲身負父母的血海深仇，他對敵對的羅姆蘭人恨之入骨從不留情。有一次爲了搶救羅姆蘭戰俘，需要他身上特有的血清，皮卡艦長跟他講了半天「愛你的敵人」的大道理，他卻一點都不買帳，只是回答說「如果你以艦長的身份命令我，我一定聽命；可是現在你卻只是求我幫忙，我絕不幹！」於是寧願眼睜睜地看著重傷的羅姆蘭軍人漸漸死去，彷彿是在享受著復仇的喜悅似地。

渥夫有個未婚妻，是克林貢與地球人的混血兒，長得非常妖艷，而且脾氣和克林貢男人一樣火爆，與渥夫其實是很相配的一對。可惜渥夫卻不願爲兒女私情牽絆，只想在新企業號上做一名忠誠盡責的軍官。

因爲新企業號成員中有了克林貢的渥夫與生化人 DATA，再加上外星混血兒戴安娜；爲了顧及「星籍平衡」，只好將神秘能幹又忠誠的瓦肯人暫時犧牲了。

九、女酒保甘寧

甘寧是在第二年，新企業號上設了太空酒吧後才加入的。她是一位外星黑美人，出身非常神秘，而且身懷絕技；不過平常她絕不顯露出來，總是滿面笑容地與客人閒話家常。也像地球上的酒保一樣，成爲失意人傾吐的最佳對象；在撫慰受創心靈的表現上，簡直比戴安娜做得還好。



⊙撫慰失意心靈的女酒保甘寧

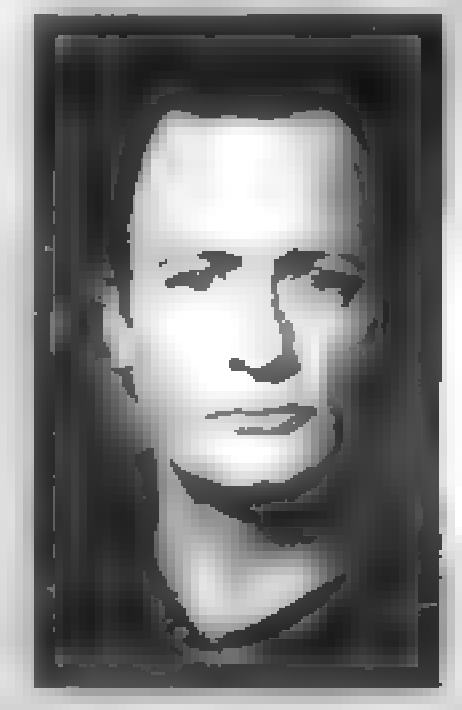
甘寧最出風頭的一次，是在新企業號遇上了改變歷史的另一艘企業號 NCC—1701—C 的事件中。由於二十二年前的一場意外， 1701—C 在支援克林貢人的任務中誤闖時空奇異點，來到了二十二年後與皮卡艦長的 1701—D 過個正着。可是這個時空跳躍卻在原來的時代造成了極大的誤會，使得克林貢人與星聯反目成仇，戰爭一直持續至今；新企業號現在的命運也因而突然改變 -- 成了對抗克林貢人的主要武力！

在發現了 1701—C 後，甘寧憑著特有的異稟，很快就感應出這個「歷史的錯誤」。她力勸皮卡艦長，一定要將 1701—C 送回原來的時空，才能糾正這條錯誤的歷史線，好讓歷史循著原來的和平態勢發展。

皮卡艦長在多方面研判之後，終於決定接受甘寧的理論，在千鈞一髮之際，掩護 1701—C 回到了原來的時代。剎那間所有的一切都恢復了常態。甚至沒有人還記得發生過這段驚險的遭遇。只有甘寧保留了另一條歷史線的殘存記憶，暗自慶幸整個銀河逃過一場空前的劫難……

●宇宙邪靈 Q(「巡弋大奇航」)

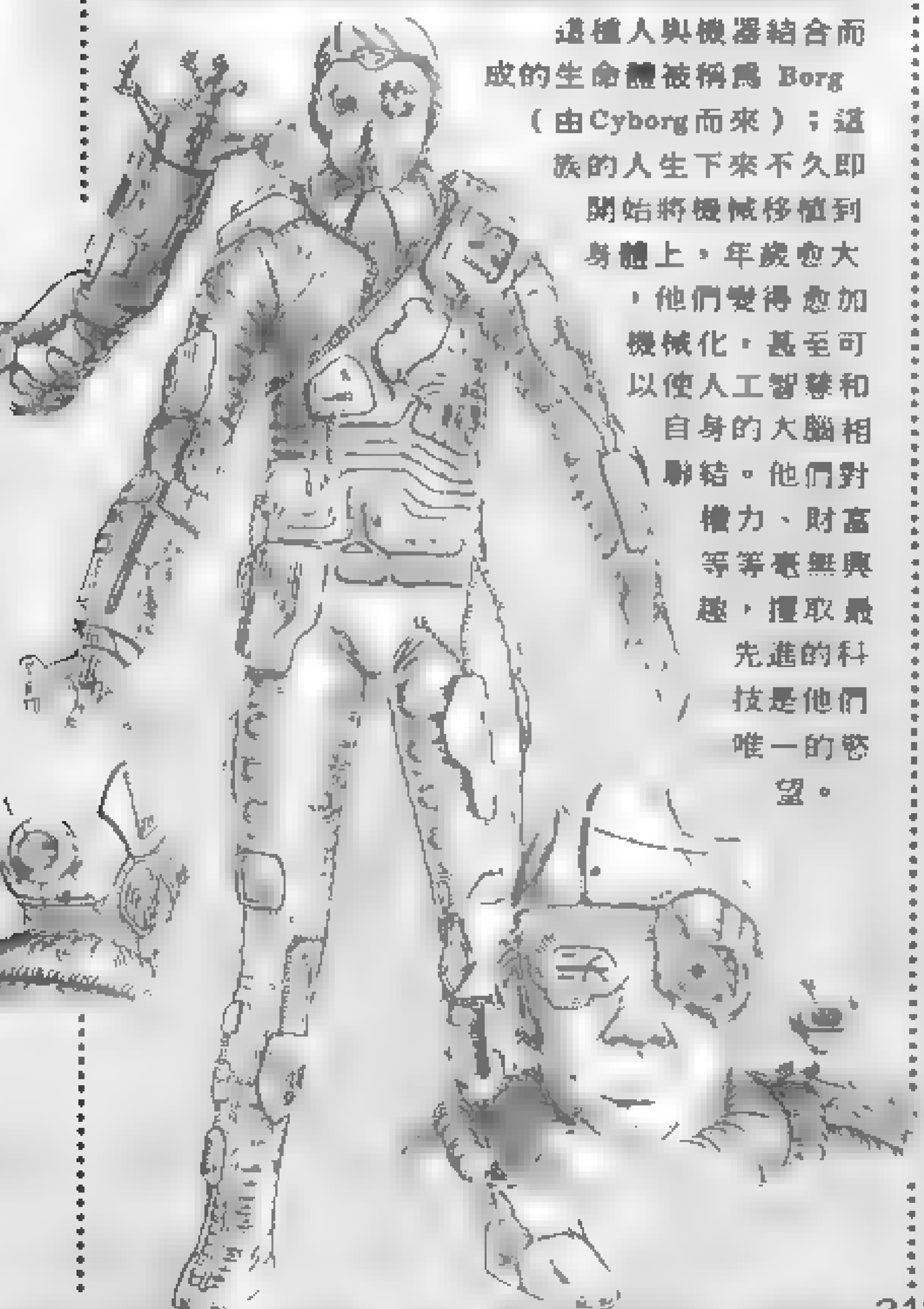
Q 是一個陰魂不散，總是愛找企業號麻煩的超級生命形態。他邪里邪氣卻法力無邊，彈指一彈就可以把企業號帶到十萬八千光年之外。當化身成人形時，Q 倒是個英俊瀟灑的法蘭西美男子，然而他變幻多端，常常以不同時代的各種角色出現。Q 總認爲企業號的成員是低等動物，嘲笑他們來自一個不斷自相殘殺的世界，





所以幾次都讓皮卡艦長等人回到過去的歷史中吃盡苦頭。可是他又亦正亦邪，似乎並非真想毀滅企業號；而且由於欣賞皮卡的堅決意志，最後竟起了惺惺相惜之意，甚至數度要求加入企業號的陣容。當然，每一次總是被皮卡艦長嚴詞拒絕，不過他也絕不死心……

●《巡弋大奇航》中的人機合體



這種人與機器結合而成的生命體被稱為 Borg（由Cyborg而來）；這族的人生下來不久即開始將機械移植到身體上，年歲愈大，他們變得愈加機械化，甚至可以使人工智慧和自身的大腦相聯結。他們對權力、財富等等毫無興趣，擷取最先進的科技是他們唯一的慾望。



【星艦奇航記】

經歷了這一段難忘的星際之旅，你是否已經倦遊欲歸，還是正急切地期待著下一回合的冒險？（也許是「星際大戰」？）相信在這個「久違」的星艦奇航中，您一定經驗了許多情感的起伏與知性的饗宴。不過，它們畢竟只是片斷零星的火花；或許您心中閃耀了無數次的「頓悟」，卻又很快被另一個高潮打斷而不復記憶……

現在，何不讓我們以嚴肅的態度與審視的眼光，對星劇的內涵再做一次整體性的探討；把各種零散的感受串聯成鮮明而有系統的認知。當然，這不是一件容易的事情，我們很可能會自作聰明地高估了編劇的原意--畢竟星劇只是一部為大眾傳播媒體製作的通俗劇集，最終的目的還是在於取悅觀眾而大賺鈔票。然而這又何妨呢？觀衆對劇情有更高明的解釋，或是看出了連編劇都沒有想到的哲理，不正相當於後人對歷史的反省與衍伸嗎？我們在〈一段歷史〉中便已提到：星劇的編劇群只是這部未來史－－《星艦奇航記》的史官；他們的責任僅在於留下詳實的紀錄。至於詮釋這部歷史的權利，當然仍在我們這些賦予它生命與意義的星迷手中。

《巡弋大奇航》的成績單

★人物：較第一代為多，角色也較富變化，演員更重視臉蛋與身段，但相對地演技就打了些折扣。

☆最成功的角色：DATA〔以戲劇手法表現生化人的特色，可與第一代最受歡迎的人物史波克（第二名才是寇克）媲美。

☆成功的角色：皮卡艦長、渥夫中尉。

〕

☆失敗的角色：戴安娜、衛斯理。

★機關佈景與道具：由於成本提高數十倍，加上二十幾年來影視技術的進步，第二代影集的佈景與道具自然比第一代精彩許多。尤其是外太空的異像（如蛆洞、時空奇異點、大爆炸……）與各種星艦的外觀，採用電腦繪圖與模型的複合構圖，是最為精彩壯觀的畫面。

★劇本與故事：因為過於重視俊男美女與機關佈景的表現，所以第一、二季除少數例外，都缺乏深刻的思想與內涵，比不上第一代影集；直到第三季才漸入佳境。

★最精彩的情節：

☆全像艙中發生的事件

☆外太空空戰



【科·幻·空·間】

啓示錄

無垠的太空，人類終極的疆域。星艦企業號仍在繼續永無止境的探險任務，一代又一代……探索奇異的新世界，尋找新的生命形式與文明，勇敢地航向人類前所未至的宇宙洪荒……

●星劇已是美國文化的一部份

《星艦奇航》的傳奇歷史（ Saga ），從電視影集（ 1966-69 ）到電影系列（ 1979- ），從第一代到第二代（ 1987- ），至今已經有四分之一世紀的歷史。這部美國土生土長的科幻劇集，也早就成了美國人家喻戶曉的「民間故事」；寇克、史波克與麥考伊，也和華盛頓、傑佛遜、巴頓、艾森豪、約翰韋恩、哈利警官、洛基、藍波、印第安那瓊斯、超人、蝙蝠俠……一樣，同被視爲美國歷史上的「民族英雄」。若想遇到一個沒聽過銀河鐵三角的老美，簡直要比找位不知孫悟空是何方神聖的中國人更難。

美國雖然在戰後躍昇爲世界超級強國，可是短暫的歷史與粗淺的文化卻實在沒法子與國勢相稱。然而，這個由全球移民融合而成的新民族，卻也不能例外地需要點什麼東西來擁抱一下。因此之故，小說、漫畫、電視和電影上的二維英雄便應運而生，前仆後繼－－滿足了成年人內心的渴望，更爲下一代塑造出崇拜與效法的好榜樣。

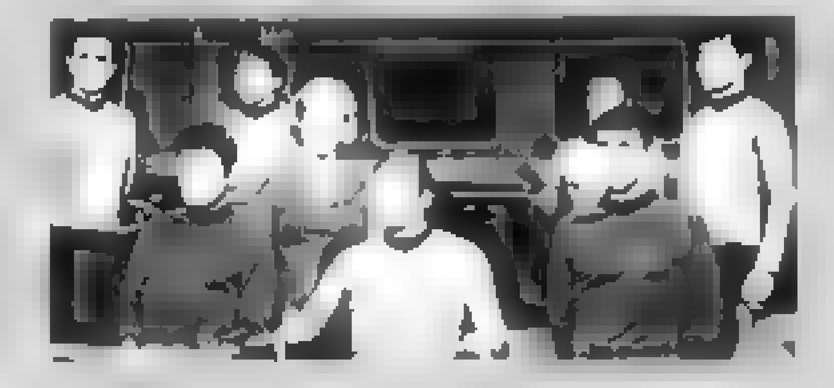
就這一點而言，星劇可說是最成功的一個例子。正如我們在前面曾經提到，這部虛構的未來史的確已經深植人心，進而更眞正促進了美國太空探險的發展。這一股無形的力量，絕不是當初任何人所能料想得到的。

（在歷史悠久、文化深厚、地大物博的中國，偉大的先聖先賢、列祖列宗、帝王將相們可歌可泣的眞實故事已經太多了；從堯舜禹湯、文武周公到中山中正，從李世民、李存勗到李登輝，從文天祥、譚嗣同到吾爾開希，從岳家軍、戚家軍到郝家軍……這也正是科幻文學與未來史學在台灣一直無法生根發芽的一大主因。）

企業號英雄榜（括號內爲暱稱）

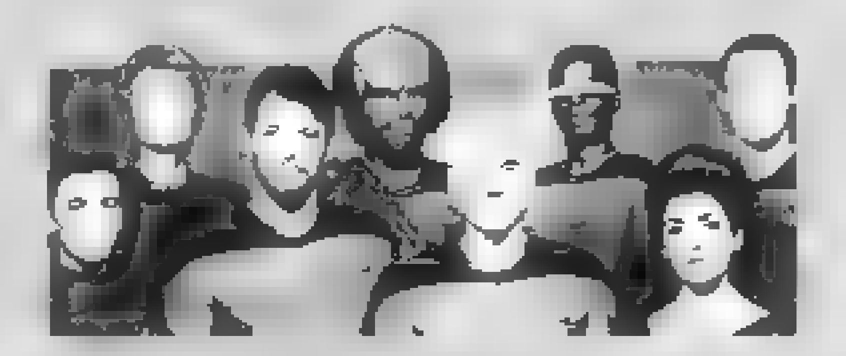
第一代：

寇克　James Tiberius Kirk（ Jim ）
史波克　Spock
麥考伊　Leonard McCoy（Bones）
史考特　Montgomery Scott（ Scotty ）
烏乎拉　Uhura
蘇魯　Sulu
契可夫　Pavel Andrewich Chekov



第二代：

皮卡　Jean--Luc Picard
萊卡　William T. Riker（ Number One ）
戴安娜　Deanna Troi
喬迪　Geordi La Forge
柯洛夏醫官　Beverly Crusher
衛斯理　Wesley Crusher
渥夫　Worf
甘寧　Guinan
Data少校　DATA



星劇的副產品

(1)《星艦奇航》卡通 22 集（ 1973 年）
(2)《星艦奇航》小說系列數十本
[redacted]
(4)星劇配樂唱片／卡帶／CD
(5)《星艦奇航》電玩程式
(6)星迷俱樂部與星迷大會
(7)《巡弋大奇航》季刊
(8)各類星艦模型與飾物
(9)星劇明星照、海報、劇照、月曆等不計其數
(10)《星艦奇航記－－過去、現在及未來》（中文版）

●兩代影集間的進化

從最初的電視影集，到十年後開始的電影系列，再演變到當今的第二代新企業號，星劇的製作與沿革也已經自成一部「史外史」。在這四分之一世紀演進中，本身也透露出了一些有趣的啓示。

雖然星迷們都公認最初的電視影集特別精彩，而且更名列全美電視史的科幻總冠軍，事實上卻是個無心插柳的結果。第一代影集並非毫無缺點，它原來只一部低成本的通俗劇集，根本沒有雄心想到創造任何影視史的奇蹟。

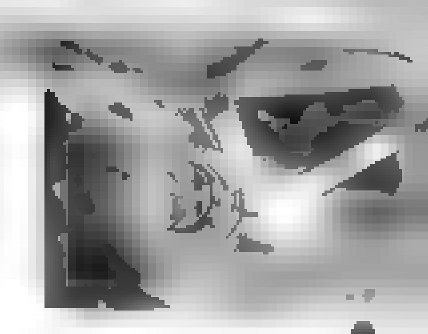
在三季（年），總共七十九集的第一代影集

中，普遍的現象是角色過少，道具佈景簡陋且重覆使用，打鬥場面多用替身，還有不少穿幫鏡頭出現--就現在的標準而言，其實只能算是一部科幻「話劇」。而且故事中的英雄主義又過份濃厚，鐵三角與四大護法幾乎把所有的工作都包下來；除了偶爾出現的一些龍套角色之外，根本看不出艦上其他四百多人吃飽了在幹什麼。

這些缺點雖然不是小瑕，但是卻被其他種種優點掩蓋，所以總成績仍然有很高的正分。到了改拍電影時，許多缺點便已改善；而在第二代影集中則幾乎全部消失（只有英雄主義還在所難免地保存下來）。最主要的原因，是那時候星劇早已揚名世界，自然有人願意出大錢錦上添花。所謂「錢多好辦事」，當然就順理成章地有過必改啦。

不過比起第一代影集的無心插柳，電影與第二代開始時卻成了有心栽花。在《影評剪輯》中，我們特別指出電影第一集其實是個失敗的嘗試，從第二集開始才大有起色。至於第二代的影集，從一九八七年開播，到 1990 年已經播出第三季，然而佳作也多集中在這一季，前兩年仍然只知道用機關佈景取勝。

從這些檢討中，我們可以得到一個教訓--**劇本與內涵才是影視劇集的靈魂（大概只有×××級的電影例外）**。正如莎士比亞在劇中常常提醒觀衆的一句話：「道具簡陋的部份，請各位用自己豐富的想像力來彌補。」



【星艦奇航記】

（願與全世界的肥皂劇製作人共勉！）

如果我們仔細比較一下兩代影集中的機關佈景，其實還可以發現一層更深的啓示。

在第二代的新企業號，出現了許多近年來才發明的電子裝置，如觸摸式按鍵、電漿／液晶顯示幕等等；而第一代影集中的設備，卻大都是笨重的燈泡、槓桿、旋鈕與按鈕開關。這個差異與成本的高低或影視技術倒沒有多大關係，而應該是人類想像力難免囿於現實的結果。

雖然幻想可以利用現實的基礎進行外插，卻仍舊受到了各種先天的限制；反而是現實的發展常常出乎人們意料之外，讓所有的科幻作家全都跌破眼鏡。像三十幾年前的一些一流科幻小說，即使描述的是幾萬年後的未來世界，也都不敢把電腦寫成今日的微處理機一般袖珍。這些有趣的現象，都充份證明了一句乍看之下「非常不合邏輯」的話--**科學離不開幻想，藝術離不開眞實。**

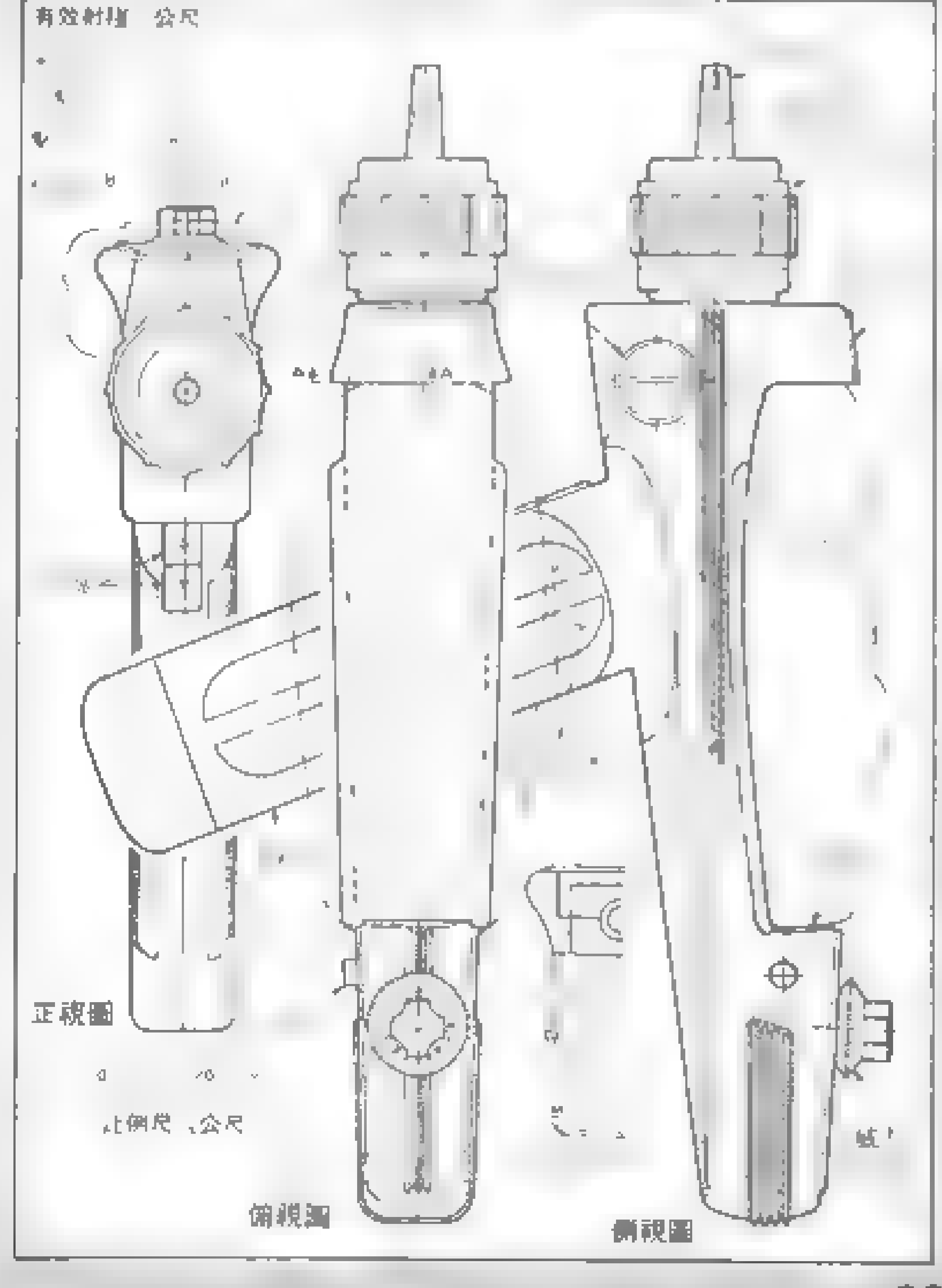
●世界局勢的反映與影射

星劇雖然是一部通俗的科幻劇集，但是由於主要架構充滿歷史感，編劇們可以利用各種歷史眼光來發揮想像力，因而表現出了多重層次的深遠涵義。我們在分析鐵三角與四大護法時，就指出了每個人都具有不同的種族與歷史背景--這想必不是巧合，而是編劇有心的安排；好讓會看的看出門道，不會看的觀衆也能在潛移默化中接受這種世界大同的思想。

我們如果以這種眼光來研究星劇，則不難發掘出更多的影射與現實世界的反映，簡直豐富得讓人欲罷不能。這也正是一個好故事的基本要素--橫看成嶺側成峰，遠近高低總不同；故事的層次就像千層糕一樣，自然是愈多愈妙。

星際聯邦：星聯本身便是美國政體的延伸，甚至連星際艦隊總部都設在北美的舊金山灣。所以我們可以想見，一定是地球各國在未來兩百年

星聯制式光束手槍圖解





⊙地球印璽



⊙星艦聯邦旗，紅底銀星銀字（UFP即 United Federation of Planets）。



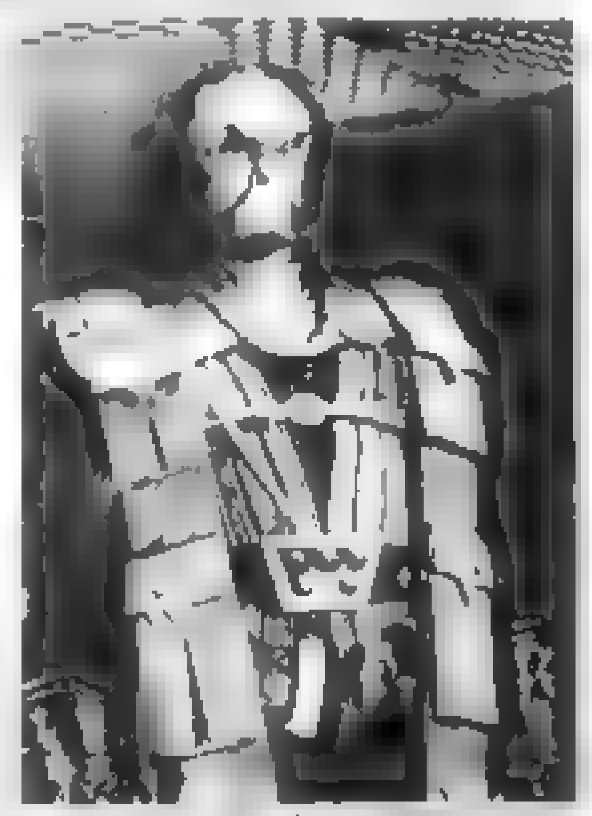
【科·幻·空·間】

間全都接受了美式民主，進而再將這種政治體制在銀河中發揚光大。這當然是一種自我膨脹一廂情願的想法，卻也正是星劇在美國能深植民心的主因。我們如果好好反省一下，也許就會承認如此的未來已經很不錯了。

應諸六〇年代的國際情勢，可以看出星聯影射的不只是美國，而是以美國爲首的北大西洋公約組織與西太平洋防禦陣線。

克林貢帝國：既然星聯代表民主正義這一方，那麼星聯的敵對政權自然就是好戰的侵略集團了；於是克林貢帝國便理所當然地成爲華沙公約組織的影子。星聯和克林貢的對峙與冷戰冷和，正好就反映了美蘇關係自六〇年代以來的發展。

到了八〇年代，由於各種客觀情勢的演變，使得蘇聯慢慢步向開放、改革與重整，美蘇的敵對關係也漸漸和解，達到了戰後四十年來的最佳狀態。然而「巧合」的是，到了廿四世紀，星聯與克林貢帝國也終於化干戈爲玉帛，甚至開始聯手禦敵，進行各種規模的軍事合作。雖然克林貢人難改他們兇巴巴的本性，但是已經比過去要友善太多了。



⊙克林貢人＝俄國佬？

羅姆蘭帝國與瓦肯星人：羅姆蘭人與瓦肯人必須放在一起討論，因爲他們其實是同一類人種，這也是令人叫絕的安排。在銀河系所有的生物中，這個通稱爲瓦／羅人的人種是最神秘的種族之一；所以編劇自然而然地把他們的造型與文化（包括服飾、風俗、儀典、音樂）投射到東方民族身上。因爲在老美眼中，東方與神秘幾乎可算是同義詞。甚至爲了凸顯神秘的意象，還特別賦予瓦肯人心靈感應的能力--簡直就是西藏密教的翻版（順便連密宗大手印也一起用上了）。我們剛剛提過，藝術離不開眞實，這又是另一個絕佳的例證。



⊙瓦肯人代表神秘的東方？

最有趣的是，這個安排在影射的現實世界中又完全說得通。東方人的代表--中國人（或者說中華民族也許更恰當）--在本世紀由於種種變故而分裂流亡，乃至全世界幾乎都有華人的足跡。這些分散在不同地點的華人，意識形態與政治理念便也只好截然不同。像生活在美國的華裔，或是對美國如家犬般忠實的台灣，當然都是美式政體的絕對擁護者，這就是標準的廿世紀瓦肯人。

⊙羅姆蘭文字

⊙羅姆蘭國徽



⊙羅姆蘭人＝中共？

而羅姆蘭帝國呢？自然便是對美國人一向仇視，始終將「美帝」列爲頭號敵人的中國大陸共產政權。尤其在一九八九年這個歷史的關鍵之後，頑固的中共仍然死守四個堅持稱霸第三世界，變成了美蘇兩大強權的共同對頭，正像廿四世紀的星際舞台一模一樣。讓人不得不懷疑，**歷史眞的是在不斷地循環重複，改變的只有時空與規模而已！**看來只要中共政權一日不亡，星聯與羅姆蘭的戰爭就得不停地打下去。

福郎磯人：這個銀河系的新興勢力，一直到第二代新企業號的故事中才出場。編劇刻意儘量醜化這類見利忘義貪婪成性的種族，目的當然是爲了幫老美出一口阿Q式的鳥氣。因爲在另一個全球戰場上，美國就成了日本經濟侵略的戰敗國。不爭氣的老美恨得牙癢癢地卻苦無報復手段，只好依照CASIO電子錶所指的精確時間，打開SONY電視看看福郎磯人大出「洋相」，才能稍微治療一下自己心靈所受的創傷。



⊙見利忘義的福郎磯人影射小日本？

前面所討論的，都只是星劇的外延涵義。如果我們將這些外在因素抽離開來，單就星劇故事本身研究，可以發現仍然會有意想不到的豐富收穫。這是因爲星劇的創造者羅德貝利是一位標準



的人道主義者，時時不忘將自己對人類的無限關懷放進每一個故事的架構中，因而使得星劇的內涵充滿了各種道德與哲學的反省與思辨。

星劇處理人類亙古不變的難題，最常用的手法是「以今諷古」--將廿世紀的各種問題搬到廿三世紀討論。我們總可以發現，許多道德和哲學上的問題根本沒有時空限制；唯一不同的是科技文明所帶來的社會變遷，常會迫使人類對於傳統事物提出嶄新的觀點和詮釋。因此，企業號的英雄們也就必須在銀河之中經歷更大的試煉，隨時隨地學習調適自己的信仰來適應宇宙人生無常的變幻。

從星劇的故事，我們可以整理出七大信念作爲這部未來史的大前提；這也正是羅德貝利先生創作星劇的基本哲學。

信念一：人性仍在不斷的學習反省中漸漸進化。（人性進化論）

地球人類的形體，經歷了千百萬年的演化，到現在已經算是完成了進化的過程。然而，人類的心靈與精神，卻絕對仍處於一個相當幼稚的階段，還在緩慢地朝著所謂眞善美的境界逐漸進化。

在生理進化時期，達爾文的「物競天擇，弱肉強食」可以解釋得通；但在現今的心理進化期中，卻應該以容忍互諒的人道主義作爲依歸。正如寇克常說的一句話：「我們早已不再互相殘殺了！」孫逸仙先生也說過：「物種以競爭爲原則，人類以互助爲原則。」這都是在闡明人性進化的思想--兇殘好戰是逆天的行爲，唯有容忍互諒才是宇宙眾生的生存之道。


⊙寇克必須學著克服潛藏的好戰本性。

當然，寇克身爲一個載武裝戰艦的艦長，有時難免也會表現得崇尚武力--正如同孫先生最後仍是訴諸流血革命一樣。在充滿反諷意味的<仁義之師>中，寇克就顯得幾乎與克林貢軍人一般地好戰--即使目的是爲了消滅邪惡的敵人。不過寇克也在這個事件中得到很大的教訓，深深體驗了暴力衝突的荒謬本質，使得他在往後的歷險中，愈來愈堅守和平共存互助互諒的原則。

信念二：科技發展爲兩刃利劍，如果人類濫用或誤用，最後終會遭到科技反噬的惡果。（科技反撲論）

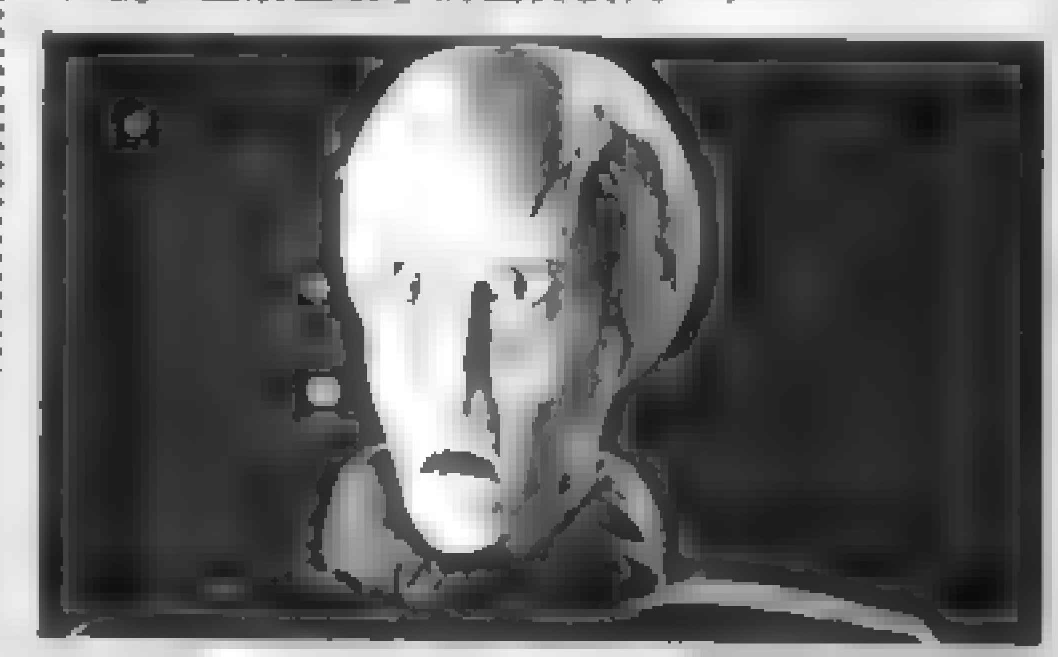
由於科技濫用與誤用而造成的災害，在星劇的故事中也處處可見。像<忘川>中的洗腦機、<倩女幽魂>中的靈魂交換機、<世紀禍根>中的試管超人、<萬能電腦>中的人性電腦等等，全都是一些非常精采的例子。

當今人類最大的生存危機，則是商業與科技結合而造成的全球環境污染。這個關係到人類世世代代生存空間的問題，也是星劇熱衷探討的一個主題。在電影<石破天驚>中，原本要創造新世界的「創造計畫」，卻導致了毀天滅地的大爆炸；在<搶救未來>中，廿三世紀的人類遭到先人濫捕鯨魚的惡報；這都是對於當今科技畸形發展所做的預言與警告。

星劇對於大自然所抱持的態度，無寧也是一種「天人合一」的和諧境界，正如同荀子在<天論>中所主張的：「……制天命而用之……應時而使之……騁能而化之……」。寇克就曾在<搶救未來>的結尾感嘆地說：「破壞了現在的地球，就等於毀滅了子孫們的未來！」這句話可要比任何的環保宣傳都更能發人深省。

信念三：宇宙間各種生命應當學習欣賞並尊重異類的外貌、信仰與文化，而不是一味盲目地抵制或憎惡。（宇宙大同思想）

（如果我們願意誠懇地捫心自問，就會發現這實在不是一件容易的事情；任何人都多少會有點「非我族類，其心必異」的心態。眞正能夠實現這個理想的，大概也只有張系國筆下那些一開口就「蓋列蓋列」的蓋文族人。）


◎非我族類，其心必異嗎？

種族偏見一向是星劇致力探討的另一個主題，這一點在<黑暗中的惡魔>裡表現得最爲明顯-從開始幾幕的恐怖鏡頭，到最後結局的喜劇收場；鮮明的對比讓觀眾深深體會了偏見的可怕--然而一旦揭開偏見的屏障，立刻就會發現原先認定的殺人惡魔，其實只是誓死保衛下一代的偉大母親！

到了廿四世紀，星聯「竟然」與外貌兇惡醜陋的克林貢人結盟，共同對抗非常近似人類的羅姆蘭人，也可算是星劇對於種族偏見的另一個反諷。



信念四：任何生命都無權干涉其他生命的演化與發展。（衆生平等思想）

這個信念是信念三的延伸，也正是星際艦隊訂定「最高指導原則」的依據--既然不同的生命種族都應互相尊重，文化與文明也就没有優劣高下之分，而只有進展的快慢早晚之別。因此不論多麼進化的生命，也沒有權利對外輸出自己的思想或價值觀，更不應該以任何方式干涉其他生命的自由意志與文化發展。

基於此一信念，就不難明白爲何企業號的任務不是「開發」或「擴張」，而是「發現」與「探索」。寇克的另一句口頭禪是「我們爲和平的目的而來」（We came in peace）即是最好的寫照。因爲唯有對於異類文化的認知與欣賞，才能促使人類自身心靈的成熟進化，這無疑是針對近代西方帝國主義而做的深刻反省。

相對於凱撒大帝的名言：「我到來，我看見，我征服。」企業號的座右銘可說是：「我到來，我結識，我告別。」寇克每次登陸一個陌生的星球，總是以爲最誠懇的態度與當地居民溝通交往，秉持着「在羅馬行，如羅馬人」的信念。即使遇到任何弱小落後的種族，也絕不自恃「船堅砲利」而耀武揚威；簽定任何條約，則一定以平等互惠爲最高原則。若是碰到不願與星聯打交道的星球，即使是有厚利可圖，也從來不會威脅利誘軟硬兼施；而是立刻「揮一揮手，不帶走一片雲彩。」

信念五：人類文明舞台是無盡遼闊的太空。（人類屬於太空）

信念六：太空是人類終極的疆域。（太空屬於人類）

這兩個信念相輔相成，互爲因果。星劇的故事一再強調，人類不應該將自己的活動範圍侷限在大氣層內，而應當不斷地向大自然挑戰，致力開拓外太空的無人領域。因爲只有太空才是人類最終的希望；才是物理與心靈的無限空間。這就是我們在每一集片頭都能聽到的莊嚴宣告--Space……The Final Frontier……

星劇處處在向觀衆昭示：太空探險能給人類帶來莫大的益處，人類應該全力投入這個新興疆域的開拓。正如同十五、六世紀的歐洲探險家，都極力鼓吹著「祖國的疆界應延伸到海洋的另一邊」一樣。

然而不同的是，在企業號成員的心目中，疆域所指的並非勢力範圍，也不是政治的邊界。而應是宇宙爲人類所設計的一間大教室。在這廣大無邊的逍遙境界中，人類應該學習如何與天、地、萬物和平共處，而不該一心一意只想要征服統御。我們既有過去帝國主義的殖民史作爲殷鑑，未來的探險自然不能再重蹈覆轍。這也正是「最高指導原則」之所以爲「最高指導原則」的緣由。

信念七：人類文明永不滅亡。（反末世論）

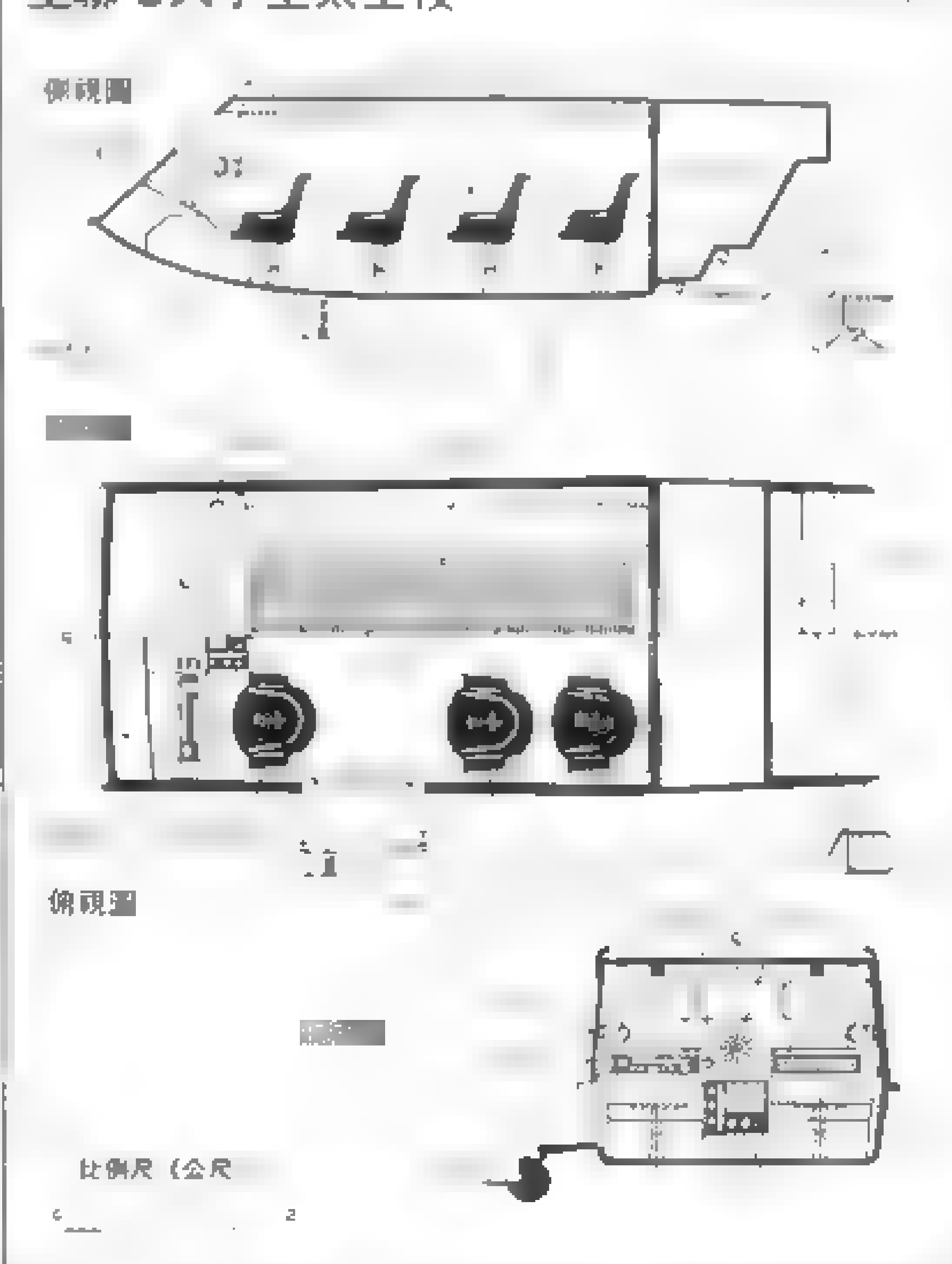
這個信念與時下的思潮正好相反；現代人幾乎都被灌輸了「世界末日」的悲觀論調。這一方面是核子大戰陰影所造成的恐懼，另一方面也是由於人類對自己的文明失望所致。

但是在星劇中，卻處處洋溢著對人性的頌揚與肯定--企業號的性能並不是銀河中最優異的，它常常被各種各樣強大詭秘的敵人所制。每次使企業號化險爲夷，贏得最後勝利的，反而總是主角們所表現的（人類特有的）高貴情操。

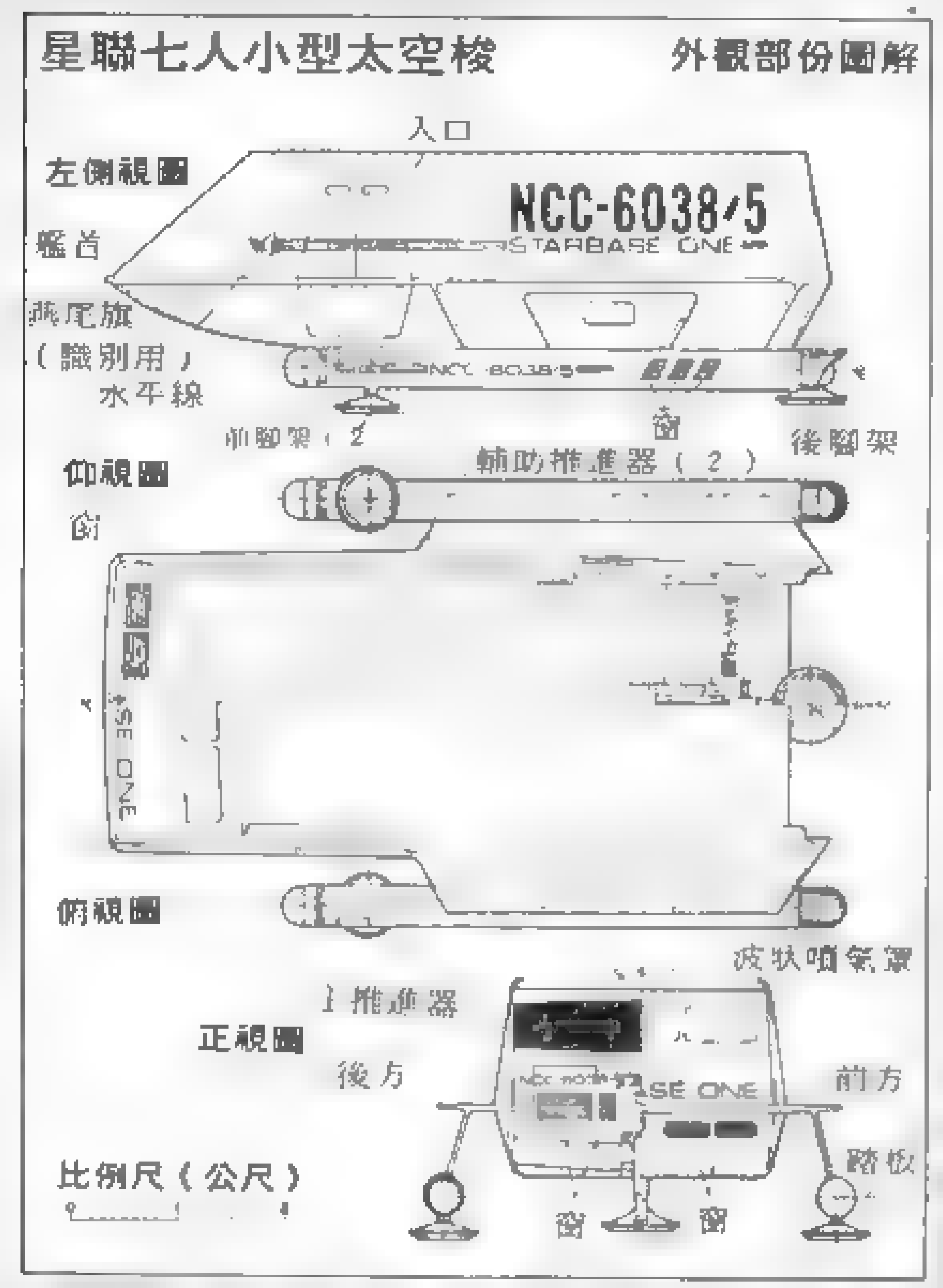
（這一點，在衛斯理、原振俠、羅開與年輕人的故事中也經常可見）。

企業號遭逢的重重危難，正象徵了人類文明發展的坎坷歷程。從遠古到現代，人類不知經過了多少的瓶頸與危機；但是，絕大多數的文明竟然都能不斷地延續至今。這並不是因爲人類擁有科技與武力這兩大「法寶」，而是人性的光明在無形中化解了所有的劫數--只要人類繼續發揚這些特有的高貴情操，傳說中的世界末日就絕對不會來臨，人類文明亦必在宇宙中無盡地繁衍綿延直到永恆。

（星劇最吸引人的一點，就是從不忽略人類先天的限制，因此才創造出一個打遍天下處處是



敵手的企業號。而且企業號上的英雄，除了史波克外，也全都是你我一般的凡人，並不是三頭六臂的超人或「非人」，他們的行爲也都是常人能做到的。事實上，只要我們稍微堅持一點，稍微虔敬一點，那也就可以很驕傲地對自己說：「寇克何人也，余何人也，有爲者亦若是。」）



●反烏托邦思想

追尋或建立一個完美理想的樂園（或天堂、伊甸園、烏托邦、理想國、極樂世界、仙境、桃花源……），自古以來便是人類的一大心願。不論是承繼了希臘文化與基督教傳統的西方，或者是佛道思想深植人心的中國，全都有著根深蒂固的「樂園情結」。這個由人類集體潛意識所帶來的影響，也是星劇不斷探討的另一個主題。

雖然是星劇對於人性抱持樂觀的看法，卻並沒有因此而肯定樂園的存在與價值；即使沒有全盤否定，至少也保持著相當的懷疑態度。

在＜夢斷伊甸園＞中，那位尋找伊甸園的嬉皮，最後的下場居然是被園中的聖果毒死；而在電影＜終極先鋒＞中，賽波克找到的竟是一個冒牌上帝；這都表現出星劇對於樂園朝聖者的嚴肅嘲諷－－似乎暗喻著妄想脫離現實，追尋一個很渺虛無的理想國度是註定會導致幻滅與悲劇。這不

【星艦奇航記】



禁使我們想起，共產主義不也是源於人間天堂的追求嗎？三民主義五權憲法，現在看來難道不是另一個不切實際的烏托邦嗎？倒是從不標榜任何崇高理想的資本主義，反而是最切合當今這個不完美世界的生活方式。

在＜禁果的滋味＞中，企業號發現了一個由電腦看管的樂園，居民幸福安樂，甚至沒有生老病死。然而在寇克的眼中，他們卻只是一群行屍走肉，根本不能算是活生生的人類，因此最後硬是把他們的「大神」摧毀，讓這群人重新建立一個自主的社會。在離開這個星球之後，史波克仍然對於此一舉動不能釋懷，認爲如此似乎違反了「最高指導原則」；但寇克與麥考伊都堅持那不是一種真正的文明，所以他們的行動與「最高指導原則」並沒有衝突。

有趣的是，智慧過人又充滿理性的史波克卻始終對樂園十分嚮往，在＜快樂種籽＞中，他甚至還完全沈醉在那種純真無邪的安詳境界。相反地，寇克倒是特別嫌惡那種沒有痛苦煩惱，卻也沒有任何成長與挑戰的世界。

寇克所堅持的信仰是：「也許人類根本不屬於天堂，也許不斷奮鬥才是我們生存的意義。」可是事情總有例外，在＜天堂症候群＞中，寇克也在一個仙境般的印第安部落生活了很久。只不過那次是他腦部受傷患了嚴重的失憶症，而且結局還是以相當悲慘的悲劇收場。



⊙在＜快樂種籽＞中，史波克陶醉在虛假的樂園裡，露出了難得一見的笑容。

樂園真的存在嗎？人類有資格、有能力建立樂園嗎？星劇並沒有給我們提供一個明確的答案。對於我們這些尚未進化完成的人類而言，似乎是有必要再經歷更多的試煉與挑戰。只不過最令人無奈的，就是史波克的那句感嘆：「在追求成長與成就的同時，我們常會失去許多原有的幸福。」

●人性的極致表現－心靈內太空歷險

自古以來，靈魂的自我交戰就一直是許多哲



學與文學作品的主題。在星劇中，對於這種無形的戰爭也有非常深入的刻劃。銀河鐵三角－寇克、史波克與麥考伊，便是意志與直覺、理智與情感的具象化身。幾乎在每一個故事中，我們都可以看見如下的模式－理智（史波克）與情感（麥考伊）發生衝突，最後由意志與直覺（寇克）調和兩者。不過這類象徵手法在寓言與詩歌中也很常見，所以嚴格說並不是星劇的一個「科幻因素」。

眞正「科幻」的，是星劇利用廣闊的時空背景創造的另一個靈魂戰場－史波克的內心世界。由於史波克是瓦肯人與地球人的混血，分別繼承了來自父系的理性與母系的感性，因此他的內在衝突也就特別複雜激烈；進而表現出更尖銳更深刻的兩極對立。

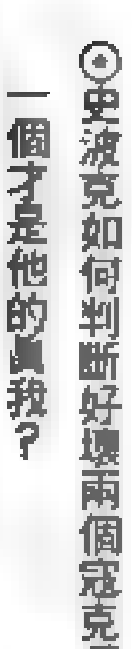
其實自我內心的交戰，相信是每個人都常有的一種經驗；在現實生活裡，沒有任何人是絕對的理性或感性。因此就這一方面而言，史波克反倒是最接近眞人的一個角色。在＜星戰大怒吼＞的結尾，寇克就曾經很悲慟地說過：「企業號所有的成員中，他才是最具人性的一位！」這也正說明了爲何史波克「才是」最受歡迎的人物，也始終是星迷們談論不休的最熱門的話題。

然而，無論是如何痛苦的內心之戰，史波克最後一定會讓理性出頭，做出非常明智卻也相當痛苦的抉擇。讓星迷們總是對他又疼又愛。

寇克艦長在執行任務時，當然也經歷過許多次的天人交戰。其中最令星迷同情感嘆的，則莫過於＜永恆的邊域＞中那一場「大義滅親」。寇克雖然深愛著那位廿世紀的女豪傑，卻也明白唯有她的死才能拯救未來世界無數蒼生。所以最後仍是狠下心腸，拉住了要上前救人的麥考伊，眼睜睜地看著自己的愛人被卡車撞死！雖然觀衆都知道他做得完全正確，卻也忍不住爲這個命定的悲劇齊聲一哭。

靈魂內部的交戰，除了理智與情感的衝突之外，更有善與惡的大鬥法。星劇對於這個主題當然也不會忽略。在＜心魔＞中，由於質能傳送系統的故障，把寇克分解成了「好寇克」與「壞寇克」兩個獨立的個體，這個安排可說是有史以來最慘烈的一次善惡對決。我們會十分驚訝又不甘願地發現：正義勇敢的化身－寇克艦長，在他的靈魂深處竟然也有「惡」的成份！（不過只要仔細反省一下，也就會承認其實這正是每個人內心的寫照。）而更令人難以相信的是，寇克艦長的種種「領袖氣質」，如精明幹練、堅毅果決、勇猛頑強，居然都是從惡的一方轉化而來的！這個安排暗喻著善惡的對立並非絕對，因此最後兩個寇克仍要復合爲一才能生存下去。





⊙史波克如何判斷好壞兩個寇克哪一個才是他的眞我？

（＜心魔＞的原名是The Enemy Within，直譯即人類在自我的敵人。我們的翻譯借自佛家語「魔由心生」，白話文就是「每個人心中都住著一個小魔鬼」。不過在台灣，大家的心中都還有個小警總，也許正好可以管管這個小魔鬼。）

在另一部討論正邪對立的精彩劇集＜乾坤大挪移＞中，寇克等人竟被意外地傳送到反宇宙中。在那裡，一切的事物完全相反，原來民主的星際聯邦成了帝國體制，企業號則是一艘攻擊性的侵略戰艦。寇克甚至還從電腦紀錄中發現，在反宇宙中的自己竟是一個兇殘冷血嗜殺成性的劊子手！但無奈的是，神勇的寇克即使再神通廣大，也沒有辦法毀滅整個的「鏡像反宇宙」。最後只好與留著山羊鬍子的「反」史波克合作，把這個天大的錯誤扭轉過來，讓兩個正反平行宇宙繼續互不干涉地各行其是。

不過大家心裡都很明白，自己在這裡表現得愈好，反宇宙那個鏡像就會相對地變得愈壞。這也代表著對於「惡」在某種程度上的認同：正如同在這個不可能完美的世界中，善惡正邪的鬥法從來沒有結果也永遠不會有結果。人類唯一能做的，只是以妥協互諒的態度，爲自己尋求一個最適當的生存之道。

在基督教文化裡，惡的正統代表當然就是魔鬼撒旦。但可笑的是，撒旦的前身卻是一個大天使。張系國在後設小說＜一千零一夜＞中也曾寫道：「也許現在的上帝，就是幾世幾劫前的魔鬼？」而在星劇中，最具反諷意味的設計，便是將撒旦的形象放在史波克身上：他的尖耳朵與尖眉毛即取自傳說中撒旦的容貌。這都可說是現代人對「撒旦意象」的另一種詮釋。

（這種有點「離經叛道」的善惡觀，在博大精深的中華文化裡自然也是「古已有之」。老子在道德經中就曾高聲問道：「善之與惡，相去若何？」，莊子更進一步告訴後人：「爲善無近名，爲惡無近刑。」都代表了道家對於善惡兩極相生相成的哲學思想。老子甚至還有更加驚世駭俗的話：「大道廢，有仁義；智慧出，有大僞；六親不和，有孝慈；國家昏亂，有忠臣。」眞是一語道破了這個世界的天殘地缺！

中國歷史各朝各代，一向都是外儒內法，暗



兼佛老，所以自然不會讓祖師爺們失望。歷代政權與江湖黑道一脈相承的完美結合，就是一個最好的知行合一的實踐。）

星劇也始終不放過對於人性醜惡的誅伐，並且更利用科幻手法發揮得淋漓盡致。在<宇宙洪荒>、<驚異少年>與<哲人後裔>中，都利用強大的精神感力影射無限的政治權力，並從中得到了一個千古不移的眞理--**權力使人腐化，絕對的權力使人絕對地腐化。**

（願與郝伯村、李登輝諸公共勉！）

不過在現實生活中，擁有絕對權力的人究竟只是極少數；我們最常見的現象，是許多自我膨脹、拿著雞毛當令箭的小人物。星際艦隊的高級長官們個個都是官氣十足的官僚，便是針對這種可笑心態的絕佳諷刺。

對於人世間的首惡--戰爭，星劇更是一而再，再而三地嚴厲批判。在<仁義之師>中，寇克主張對付克林貢人要「以戰止戰」，卻被那些進化到極致的異星靈體譏評爲「以暴易暴」。在<戰爭／遊戲>中，兩個鄰近的星球打了五百多年的「電腦戰爭」--不用一兵一卒、一槍一彈，不過卻要雙方自我處決若干同胞做爲籌碼，他們的最高指揮竟還自詡爲「最和平的戰爭方式」。可是當寇克把他們的主控電腦擊毀之後，雙方眼看著一場眞槍實彈、血肉模糊的「野蠻戰爭」就要展開，那些向來只管按鈕的指揮官反倒成了最恐懼的一群；只好趕快宣佈停戰，終止了這場爲期五百多年的荒謬戰爭。

（在倪匡的作品中，提到越戰時也總愛說：我不認爲用機槍或原始武器殺人，有什麼文明與野蠻之分！）

這個故事的諷刺對象，是那些一輩子沒上過戰場的戰略專家、N級上將、國防部長和參謀總長。對於這些威武的將軍而言，戰爭只剩下了符號上的象徵意義，和下棋、電玩、打麻將、沙盤推演沒有兩樣；生命財產的損失，在他們眼裡也僅是一個統計數字，不會聯想到屍橫遍野的人間地獄景象。然而，一旦戰爭威脅到他們自身的時候，保證這些傢伙會表現得最最孬種。人類歷史上出現了那麼多窮兵黷武的「軍事天才」，這便是最直接最正確的解釋。

●星劇的價值觀

星劇展現了一個廣闊的時空，一個科技文明極度發展的世界。但很令人意外的是，在這個充滿未來色彩的科幻劇集中，我們卻看到了中世紀基督教文明特有的虔誠、敬畏與自持。如果說現代人的標記是懷疑、善變、敗德和價值分歧；星劇所流露出的人生觀和宇宙觀，則應算是相當素樸而傳統的。

星劇的一貫理念，都是以極嚴肅而誠懇的態度，來探討宇宙與人類未來的命運（例外的只有<新芝加哥之死>的喜劇劇情與<搶救未來>的喜劇手法），而這也正是當今各種科幻文學的一大傾向。它們不約而同地向中世紀質樸純眞的寓言文學看齊，並且帶著十分濃厚的宗教氣氛。只是科幻文學並不講究儀式與教條，而特別着重人類生存發展的各種經驗；並且藉助不受侷限的時空背景，製造出來更強烈更深刻的道德挑戰，使讀者或觀衆能產生更深層更廣義的反思與檢討。

星劇的中心思想，也正是當代科幻文學一再強調的主題。科幻文學的作者在凸顯科技文明的進化之餘，更刻意在未來時空之中，讓人類得以回歸田園與傳統的價值，這也可說是現代人類潛意識中的共同心願。

事實上，只要有主題、有內涵、有好的演員與精彩的機關佈景和特殊效果，任何故事（包括神秘、恐怖、政治、愛情……）都可以轉化成科幻影集或電影。就這一點而言，星劇又是一個成功的例子；我們甚至可以說，**星劇是藉著科幻的掩護，避開說教的嫌疑，以戲劇技巧與委婉的方式來宣揚未來世界的福音：和平、理性、互諒、寬忍……**



●後記

神秘的太空充滿了無限希望，只要人類的好奇心與想像力依然存在，星艦奇航的探險任務就會一代一代地傳下去……

星劇永遠不會結束；不過，本文卻實在不得不結束了。但願我們能夠勾起老星迷們美好的回憶，並能吸引更多的讀者加入星迷的行列。相信只要是喜愛星劇的朋友，一定也會珍惜歷史、熱愛自然、關心未來，在這傳統價值迅速式微的世界中，繼續發揚人性固有的高貴情操。

（所以，台灣這個社會實在急需更多的星迷。）

如果您早已是星劇的「老骨頭」了，我們非常高興有這個機會，在星劇的綺麗世界與您結識；如果您還對企業號感到陌生，歡迎您趕快來登艦參觀。Welcome Aboard！讓我們一同遨遊廣闊的銀河，探索無盡的星空，不久您就一定會發現，其實自己也是一個天生的星迷。

（在撰寫這篇文章時，我們搜集了許多資料，包括書籍、雜誌與錄影帶，有興趣的星迷們，歡迎您到幻象雜誌資料庫參觀。）

PHOENIX 火鳳凰搖桿

歌膽資訊在引進 ULTRA Sound 音效卡後，再次爲國內電腦休閒玩家引進甫由加拿大 Advance Gravis 推出上市的 PHOENIX Flight & Weapon control System，是一款融合武器系統與飛行操控系統的超級搖桿，並將此套飛行與武器控制系統取名爲火鳳凰，由於其造型獨特前衛，與傳統搖桿完全不同的造型，完全符合您的握姿，絕對沒有"翻車"的危險，免用在任何固定物就能穩若泰山地在桌上固定住，搶先帶您進入下一個搖桿的世紀，火鳳凰搖桿在推出後即受到玩家的矚目，佳評如潮。

火鳳凰飛行／武器控制系統最大的特色在於 PHOENIX 火鳳凰搖桿擁有 24 個按鍵，每個按鍵都可以自行定義，不管要定義爲搖桿的Botton（可定義至四鍵搖桿）或者爲鍵盤對應字元，甚至複合鍵都可以定義，此外還有節流閥，翻滾都有很方便的設計，並提供高達 46 個功能定義。全功能可程式化的節流閥及尾舵控制系統讓您完完全全體驗真實飛行的感受。而且，火鳳凰絕對與目前所有 IBM PC 的遊戲相容。

火鳳凰使用了電腦上的搖桿埠，因此，在遊戲上支援到普通的兩鍵搖桿。如果您的搖桿埠不是 Dual Joystick的話，一般節流閥及方向舵的功能即無法使用，但是火鳳凰可以將此功能對應至鍵盤，變成數位的方式來控制。爲了增加火鳳凰飛行武器控制系統的功能，所有遊戲中必須用到的鍵盤鍵，都可以在火鳳凰上設定。有了火鳳凰搖桿，你不必到處去找特別支援火鳳凰的遊戲，因爲火鳳凰可以自己支援自己，只要遊戲有支援鍵盤，火鳳凰就可以發揮功效了，在設定上，採用圖型界面，可同時設定鍵盤及搖桿的按鍵，並可加以儲存在搖桿本身的記憶體上，就算關掉電腦電源也不會消失，除非玩家更改設定，否則將不會消失。隨貨附贈多組遊戲之定義檔，如DOOM、IFXF 15、FALCON 3.0…等等共 2P 組，使用者可無限地增加定義檔。

如果您對火鳳凰有任何疑問，請電 (02)5033011 歌膽資訊，或親臨本公司
台北市龍江路 235 號3F-1
感受它帶給您從未有的震撼!!

個性化的金龜鼠（BEETLE MOUSE）整裝再出發！



析樞企業
所行銷和製造的金龜鼠，目前整裝重新出發！將以豪華型及一般型包裝上市

金龜鼠獨特的外型榮獲民國 79 年國家優良產品設計獎，在各大電腦展中均大放光芒。2.5 鍵專利，讓使用者保存 3 按鍵的多功能，並有 2 按鍵的便利操縱的特性。特殊的弧型背面及曲線腳部，讓您在人體工學的設計下，長時間的使用亦不感覺疲勞；吸引人的可愛甲蟲造型，讓使用者擁有獨特的個人風格。

350DPI 的解析度，可配合應用軟體調整解析度至 19,200DPI。輕巧的按鍵設計，只要輕輕一按就可輕而易舉的執行命令。

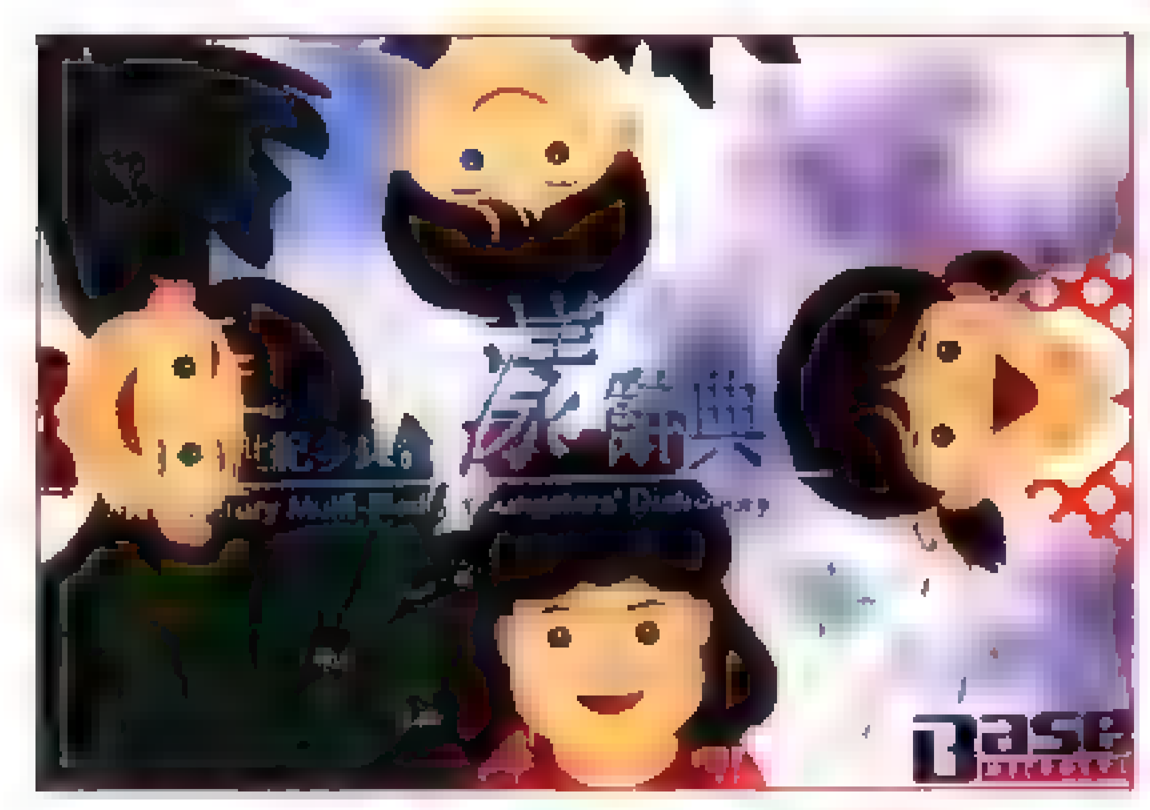
經超過 483 公里的滑動測驗及高過一百萬次的按鍵驗證，金龜鼠不論用於電腦遊戲、桌上排版、電腦商業繪圖、CAD 設計及各類文書處理，都讓您擁有個人獨特的風格及高品質的享受。

[illegible]
上市日期 [illegible]
國內代理：[illegible]
電話 [illegible]

Information!

硬體櫥窗歡迎硬體廠商提供第一手的新產品資料！

來電請洽 (07)3848088-277
FAX：(07)3802764
曾玉琴小姐





漾辭典主選單畫面

擁有圖形支援的單字查詢功能

初次聽說 21 世紀推出「漾」CD 辭典時，心神便不自覺得地「盪」了一下（編按：金庸小說看太多的後遺症），原先以爲是 21 世紀辭典的多媒體 CD 版，非得好好的玩一玩不可，沒想到仔細看了一回，原先的「盪」變成了「DOWN」，還眞得有點失望，但主編邪惡的邀稿聲又在耳中響起，不得已只好硬著頭皮爬它幾頁的格子。

失望的原因與軟體的好壞無關，只是漾辭典是一套針對學習英文中的兒童所設計的辭典，其英文全名是「YOUNGSTERS' DICTIONARY」，就是兒童辭典的意思，而筆者今年已經二十有六，難免因年齡的關係有點水土不服，不過還是假裝幼稚地針對 CD 的內容來爲讀者們帶動唱一下。

漾辭典必須在 WINDOWS 環境下執行，主要是因爲使用的格式來播放影像，而以 WAV 來處理單純語音，因此必須利用 VEDIO FOR WINDOWS 的媒體播放程式來支援這兩者，也因爲如此，漾辭典的聲光效果的確比一般的電腦雜誌好上許多，因最基本的英漢字典爲例，有部分的單字在查詢時有圖片可看，還有音效可以聽，但很奇怪的是，在聽音效時，筆者只聽到一些狗叫的聲音，有點「LIVING BOOK」系列的「狗骨頭」的味道。

除了基本英漢字典的查字、查片語的功能外，漾辭典的重頭戲是英語教學，這部分主要是字母與音標的發音練習，當用滑鼠選擇字母或音標時，便會有專業老師出現以影像與聲音來帶你唸一遍，但很可惜的是發音不夠清楚，加上影像轉錄後本來就比較粗糙，使得效果稍微打了點折扣，另外，整個教學架構過於封閉也是缺點，例如在字母教學時，A 是以 APPLE 爲圖例，但卻無法發 APPLE 的音，讓人感覺好像只是美化的圖集而已，所謂的多媒體似乎不因僅止於此。

身爲 CD 辭典，漾辭典也利用了高儲存量的特點，在 CD 中加入了更多能吸引學習的課外活動，如兒歌選項可以播放大家耳熟能詳的兒童音樂，配上字幕便成了卡拉 OK，但可惜沒有語音的教唱。童詩則是一些押韻的英文詩，加上語音的帶動更能使能朗朗上口。另外還提供了幾則伊索寓言，以故事化的內容來增進學習的效果。到了最後則是驗收教學成果的小測驗，共有「中文測驗」、「英文測驗」、「聽力測驗」、「圖片測驗」四個科目。

整體而言，若以 CD 英文教學辭典的角度來看，漾辭典算是一套滿實用的辭典，但若以多媒體辭典的標準來評斷，漾辭典的表現不如預期的精彩，主要是因爲互動性不如「LIVING BOOK」系列高，且在動畫與語音的運用上也不是很流暢，但站在鼓勵國人自行開發 CAI 軟體的立場上，實在也不需筆者太過苛責了。



利用圖片解說的字母教學



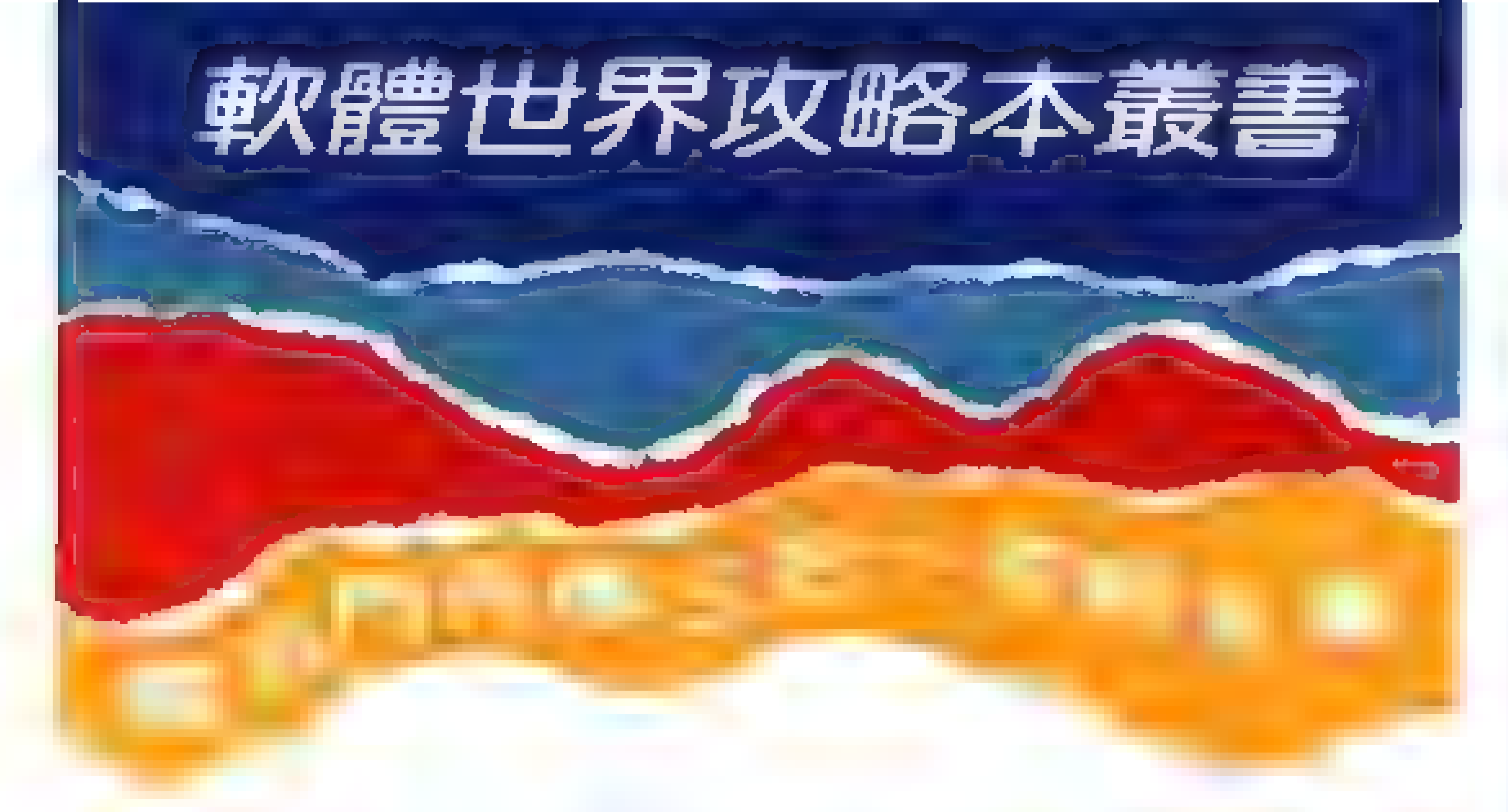


伊索寓言的故事目錄



驗收學習成果的小測驗

／何化



在厚達兩百多頁、全銅版紙印刷的『魔法門外傳三合一攻略全集』中，究竟有那些精彩的內容呢？

1、『星雲之謎』的完全圖文攻略

可怕的席恩王假扮羅蘭王子來到星雲世界，不僅慫恿伯洛克國王找尋第六片魔鏡，還聯合野心勃勃的達松格巫師，將王國的首席法師克羅多囚禁了起來。這一切的背後，究竟有什麼陰謀呢？

2、『黑暗魔君大反撲』的完全圖文攻略

在你打倒席恩王之後，發現原來真正的主使者是亞拉瑪，君臨黑暗勢力的帝王。他不僅控制了另一面的黑暗世界，還打算派遣席恩王來征服星雲世界。雖然席恩王被打倒了，但是，亞拉瑪是不會就此罷休的；在某一個地方，你將會遇到成群結隊的席恩王所組成的軍團．．．

3、『決戰星雲世界』的完全圖文攻略

雖然你已經打倒黑暗帝王亞拉瑪，但是你的任務仍然尚未完成。為了星雲世界及黑暗世界的將來，你必須讓這兩個世界合而為一。首先，你得救出被囚禁在某處的羅蘭王子。如果夠膽量的話，也可以向史上最強大的生物－巨龍挑戰，以證明你的實力。

4、183種怪物的圖文資料

在此收集了星雲世界及黑暗世界的所有怪物，不僅刊登出牠們的圖片，還列出完整的屬性資料，讓你在戰鬥時能夠知己知彼，百戰百勝。

5、特殊技能、物品、法術的所有完整資料

在本部份將為你介紹『魔法門外傳』中所有的人物附加屬性、物品及其附加能力，以及法術的所有資料。讓你在征戰途中更能掌握所有的知識，以早日完成任務。

6、兩個世界的大張全彩地圖

隨書附贈『星雲世界』及『黑暗世界』的世界地圖，在上面標註了特殊的建築物及地點，週圍還有區域座標供你參考。

道歉啟事

本刊 67 期因編輯版面異動，審稿疏漏，造成出版公司與讀者之困擾特此提出更正，以正視聽，並祈讀者、出版公司諒解。

封面目錄所列，原 SUPER NEWFILES ……等十五篇，應為十七篇 NEWFILES ……等六篇，應為三篇，其中〝跳跳魔法師〞與〝驚魂塔〞為 68 期內容。

星艦奇航記為<科幻空間>專欄內容

⊙ P.2 本月新秀內容……以 49 票領先……應為 42票之誤植。

⊙ P.10 毀滅戰士 II，國內出版公司應為精訊資訊。

⊙ P.12.13 死星戰將預定只發行 CD-ROM 版，並無發行磁片版之計劃。

⊙ P.14 異形戰士，國內出版公司應為軟體世界。

⊙ P.39 右圖文字說明應為劉邦。

軟體世界雜誌社

尋人啟事

67 期電玩短路、波斯王子 II 作者，百戰天龍、雷電威龍超級致富法作者。

TOP GUN中華職棒新秀增加法作者龍の傳人，不吐不快、隱月傳奇作者 W.C.C

請於 12 月 10 日前於本社聯絡，以免權益受損。

問題診療室



彰化縣★顏銘宏

Q 嗨！問題診療室你好！

爲什麼最近貴雜誌，都刊登ＸＸＸ人的寫眞集廣告，因爲內容我並不知是什麼，所以我不很反對這一類的廣告，但是我未曾在其他雜誌上看到這一類的廣告，例如：新時代遊戲雜誌、電腦遊戲世界雜誌，畢竟買貴社雜誌大多數是學生。

還有貴社有一個 98 精品店的專欄爲什麼常常出現比較限制級的畫面，雖然要用藝術的眼光去欣賞，不過還是希望能減少一點。

對了！希望貴社能三個月就舉行問卷調查，因爲貴社好像又將雜誌重新編排過，好像看起來怪怪的，小弟認爲你們好像在票選下很大的功夫，但比較忽略其他方面的樣子。小弟認爲要使雜誌辦得更好，必需採用欣賞雜誌的人的意見。

祝　軟體世界　賺大錢

A 顏讀者你好，

最近雜誌所刊登刊的寫眞集廣告，是本社與尖端出版社的交流廣告，主要是爲了介紹的讀者群們認識彼此所出版的刊物，並不是一般的收費廣告，另外，這一系列的寫眞集廣告拍得還算賞心悅目，在尺度上也不是所謂的色情廣告，希望讀者們能用健康的眼光來看待它們，如果你還是覺得太過於刺眼，不妨摘下有色的眼鏡，讓自己的眼睛放輕鬆一下，而所謂的放輕鬆，算不上是什麼色情勾當。

98精品店是一個介紹 98 遊戲的專欄，而 98 遊戲大約有一半是 H-GAME ，因此在介紹 98 遊戲時，如果將這些 H-GAME 排除在外，除了不太道地，也有不太負責之嫌。如果你有深入去了解 H-GAME ，應該會發現其遊戲的畫面尺度與雜誌上所刊登比起來，簡直是大巫見小巫，這是因爲作者GRX與編輯在選取圖形時已經爲讀者們把關，去掉了一些穢淫、露三點的畫面，而且常常爲了該不該上一些在尺度邊緣的圖形傷透腦筋，而這些圖往往都畫的很漂亮……。總之，所謂的限制級畫面是很難定出一個標準的，編輯部會繼續以負責的態度來經營這個專欄。

眞得有一陣子沒有作問卷調查了，尤其在開了排行榜專欄後，爲了怕填太多資料會影響到讀者的投票率，我們一直沒把問卷和選票印在一起，但若分開來印又得增加一筆不小的郵資，希望你能諒解，我們計劃在一兩期內重新設計問卷，希望能很快的收到你寶貴的意見。

台北縣★陳昕昱

Q 問題診療室你好！！

在下一直是軟體世界的愛護者，從軟體世界創刊至今頗負盛名，本人也替貴社高感到高興。

但軟體世界顧名思義應爲〞當今世上所流行之軟體〞，而非只侷限於遊戲軟體。貴社可否考慮增設一些無論是工具軟體、文書軟體、繪圖軟體……等新資訊或其評論，使讀者能跟上時代的脈動，最後……

敬祝

社運昌隆

A 陳讀者你好：

感謝你對軟體世界雜誌的支持，我們很高興能有你這位老朋友，讓有我們有信心繼續努力的把雜誌辦好，希望「頗負盛名」的我們，能讓你與有榮焉。

關於「軟體世界雜誌」的定義，相信老讀者都很清楚了，而你說是「當今世上所流行之軟體」，讓我們覺得很惶恐，覺得好像只辦了十分之一本雜誌。我們的看法是，雜誌業正走向專業化的領域來發展，讀者可因此針對自己的需要來選擇雜誌，目前市面上有很多介紹工具軟體、文書軟體、商業用軟體的專業雜誌，以編輯部所擅長的遊戲軟體編採能力，要和別人搶飯吃，恐怕還有一段不小的差距哩！所以還是乖乖地努力經營這本「不完全」的雜誌，獻給追求完美的你吧！

高雄市★鍾時彥

Q 問題診療室你好：

1．我是個電腦新手，喜愛玩 GAME ，最近想上 BBS 站，不知該如何上 BBS 站請麻煩告訴我各種準備事宜及過程，謝謝！

2．電腦的光碟機與日本電視遊樂器 PCE



、SEGA 等，皆使用光碟機，請問是否可將PCE的遊戲光碟片置入電腦光碟機使用？

祝　軟體世界雜誌的銷售量永遠第一！

A 鍾讀者，你好：

1．要上BBS站，必須先準備好下列幾樣東西：

①一台 MODEM ：用來將電腦的數位訊號轉成電話的類比訊號

②一條電話線：用來連接電話與 MODEM 。

③一套通訊協定軟體：以TELIX最為常見。

④一本軟體世界雜誌：在傳檔案的空檔可以看看打發時間。

詳細的過程因篇幅有限，我們會請特約作家撰寫專文解釋，但如果你已備妥上述幾樣東西，可打進軟體世界總站註冊試試看，電話是（ 07 ）-3848901 。

2．PCE的遊戲光碟片無法與電腦光碟機相容，移花接木小心長出怪東西！

台南市★徐邦寧

Q 問題診療室您好：

小弟自從看了六十六期的「特別報導」以後，對這些主機有一些疑問，希望作者黃振倫先生能替我解答，謝謝！

1． 66 期所列出的表上「日期」是日本的發行日期或是台灣的？

2．請問SATURN的

一．售價（確定）的價格。

二．一片碟片大約多少錢。

三．發行日期是 11 月幾日呢？

3．各廠牌的碟片是否能通用？

PS 我比較喜歡SATURN，因為 PLAY STATION 實在太醜了！

祝　軟體世界

　　業績日上

A 徐讀者，你好：

1． 66 期中所列出的發售日期，是以日本的發行日期為準。

2．到目前為止，最新的消息是 SEGA 公司的SATURN將在 11 月中發售，確實的價格「大約」在 49800 日元左右，合台幣大約是一萬元出頭，不過國內加上進口稅後，可能會貴一點，CD軟體的價格應該不會太高，但卡匣的價格可能會貴的令人不忍心估計。

3．由於各廠牌的次世代主機的硬體規格不同，所以其 CD 軟體無法互相流通使用。

PS 你覺得PLAY STATION太醜，但我覺得它長的不錯哩！

特約編輯　黃振倫　敬上

台北市★林正宏

Q 問題診療室你好：

在下有幾個中華職棒 2 的問題，請編輯部的編輯大哥們非幫忙不可：

1．世界大賽倒底有幾場，我好不容易才打贏韓國隊，接下來的日本隊屢戰屢敗，打擊與投球都強的讓人受不了，編輯部有那個超人把世界大賽玩完了嗎？

2．為何在球季中，每個月可將任意幾個球員解聘，但招募時卻只能招一個，是BUG嗎？

3．麻煩請儘快回答我，我已經玩的快抓狂了！

A 林讀者你好：

1．世界大賽共有十場，到目前為止，筆者和你一樣也是玩到第二場便卡住了，正如你所說的，投打都太強了，前陣子在網路上看到有人在討論中華職棒 2 ，提到有一個玩家在學校宿舍玩到第二場，引來眾人圍觀，結果因為過程太過於艱難刺激了，九局結束後不幸以一分敗給日本隊，該名玩家竟被罵為「賣國賊」，真是一段趣譚。最近又在網路上看到有一位玩家千辛萬苦地玩到第十場的軟世隊，發現投手竟是中華職棒的作者徐昌隆，球速高達 170 公里 ，但這位偉大的玩家還是以一次四壞球，一次盜壘，一次犧牲短打，再一次高飛犧牲打攻得一分，外加用黃平洋完封軟世隊，終於打完世界大賽，由此可見人定勝天的道理，雖然遊戲還真的是難了一點。

2．每月只能招募一個球員並不是BUG，而是遊戲的設定上原本就如此，破解的方法請看本期的百戰天龍。

3．我們組個抓狂俱樂部吧！



黃俊銘



該不該救瑪莉亞？



救人，兩人邊眺回想





詭異的夢境



將護身符丟給摩斯里





摩斯里和葛瑞絲懸吊我



吾爾夫現身退敵



約翰博士被殺





誤中圈套，吾爾夫慘死



葛瑞絲命在旦夕

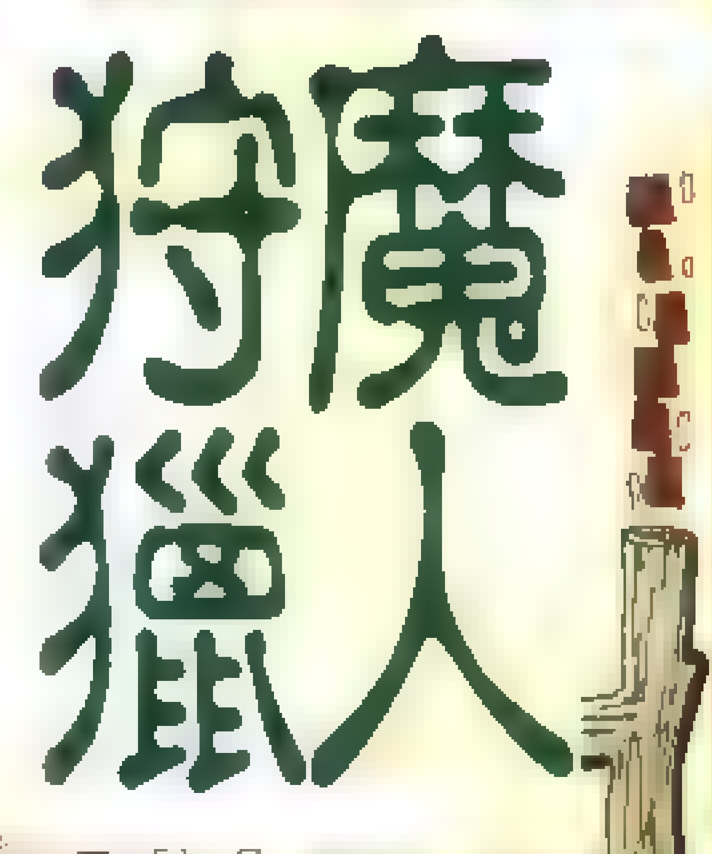


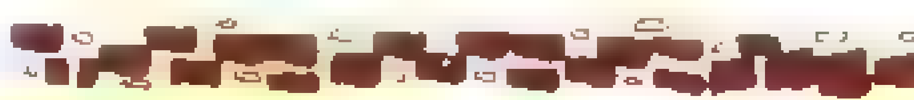
本遊戲爲年度最佳冒險類遊戲，獲此殊榮可說是實至名歸。遊戲介面革除了Sierra 公司以往在介面上的許多令人詬病之處；優美的音樂和豐富的場景畫面更是頗具水準的表現。

以謀殺案開場整個劇情過程曲折離奇，常有驚人的意外情節出現，令玩者深深爲之吸引，欲罷不能。沒有迷宮的擾人與提示得當，更是人性化的設計。

最具功力之處，當屬於在許多時機，讓玩者陷入矛盾的內心爭戰，決定主角的行動與命運。

二代已在製作中，讓我們共同期待吧！





大班

二代的AI明顯比一代進步，因此戰鬥時難度也有所提高，幸好不必每次都把敵軍全部殺掉才能過關，否則要看結局畫面便比登天還要困難。

二代的兵種比一代更多，天使們的造型更可愛，而劇情也較曲折離奇。戰鬥時的動畫比一代流暢，但使用法術時的動畫則稍有倒退，這是比較遜色的。

另外，遊戲中最後一關，敵我出場人數達六十人之多，調動軍隊時難免有所混亂。若果一不小心把我軍的移動到主角上面時（即是和妮雅重疊時），便當主角陣亡，令人叫苦連天。

在故事的最後，說到女帝和妮雅先後去世，愛斯嘉王朝因而消失，而我期待天使帝國■的心也就此破碎了。


全力一擊


妮雅被推舉爲"神將官"


眞是亂來我軍！


勝利了


誰在搗亂？


戰爭眞眞正正的結束！

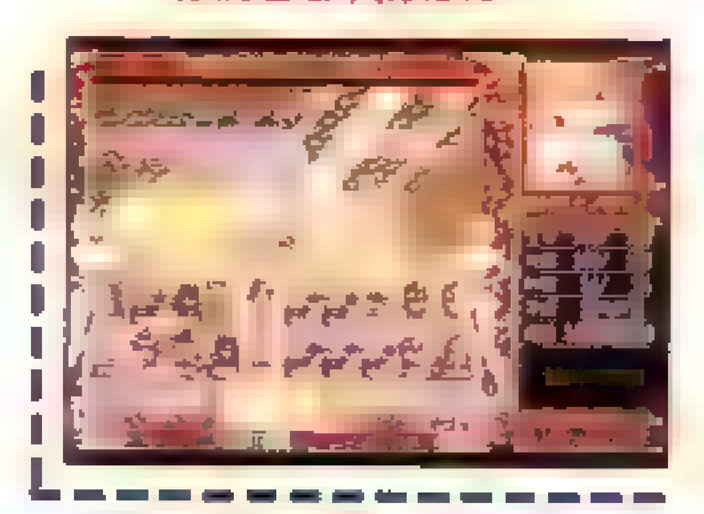

妮雅的努力並沒有白費


你們還敢來挑戰嗎？



怎會這樣呢！


雕像的身份是否爲妮雅呢？


大夥兒，和她們拼到底吧！



遊戲終結者3

Y.Y.M.D

大宇公司繼軒轅劍Ⅱ後，又再推出一個以中國風格爲訴求的遊戲--妖魔道。雖然兩者同爲中式RPG，但彼此的畫風有很明顯的差別。軒Ⅱ給人是潑墨山水畫的感覺，而妖魔道則屬豔麗濃郁型較偏向西式油畫，再者，妖魔道以國內遊戲少見的類創世紀八的45度斜角視野，使人有一番新的體驗。

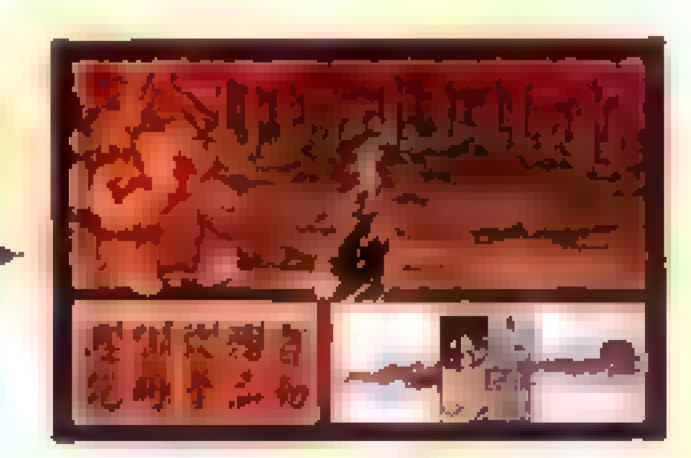
此外，妖魔道還提供選擇性的對話模式，雖然和以往的預先設定式沒多大差別，但至少可讓玩家擁有一點點主宰遊戲，而非被遊戲玩的感覺。

還有一點較特別的是，在打鬥時，背景會捲動，相當有眞實感，但可惜的是，如此處理的畫面並不多。

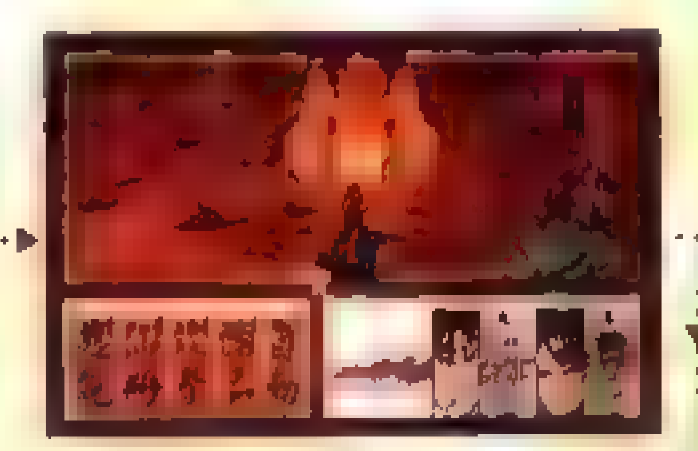
除了畫面不夠精緻，劇本不夠詳盡外，妖魔道稱得上是一個好遊戲，你已準備好加入這個人妖共處的世界了嗎？



護體神功金鐘罩



花落片片催人心



聖地護法火靈童



昨日兄弟今日仇



麒麟現身保祭壇



虎魄守護蒂金國



五方神獸聚神殿

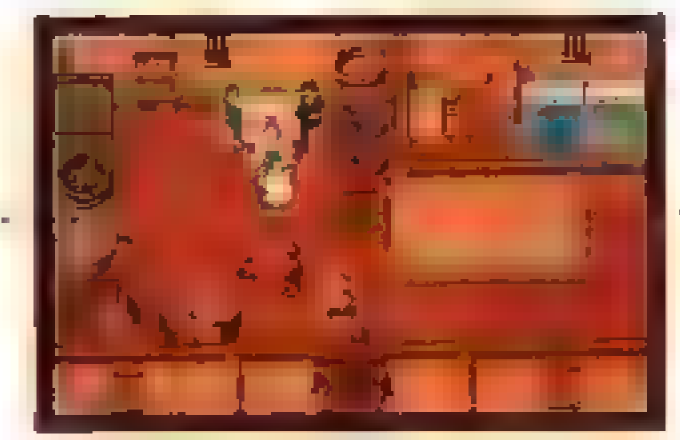


兩雄針鋒解宿怨

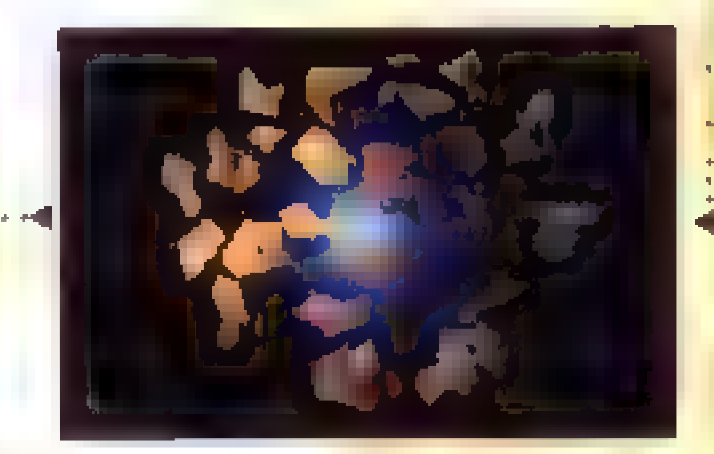


愛徒代受奪命掌



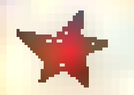


五族和平聚一堂

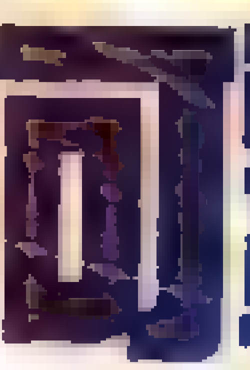


名利轉眼都成空

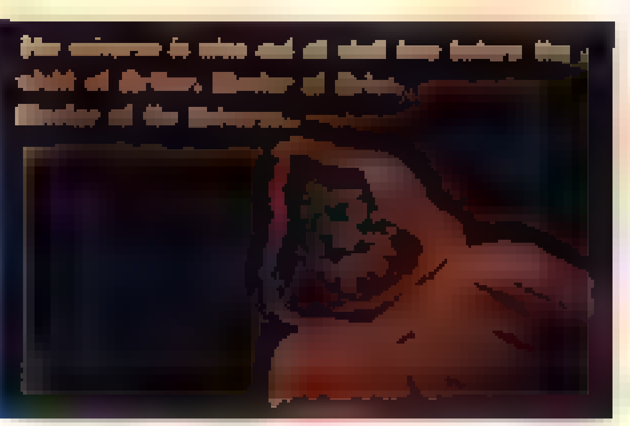
王渙文



銀河霸主

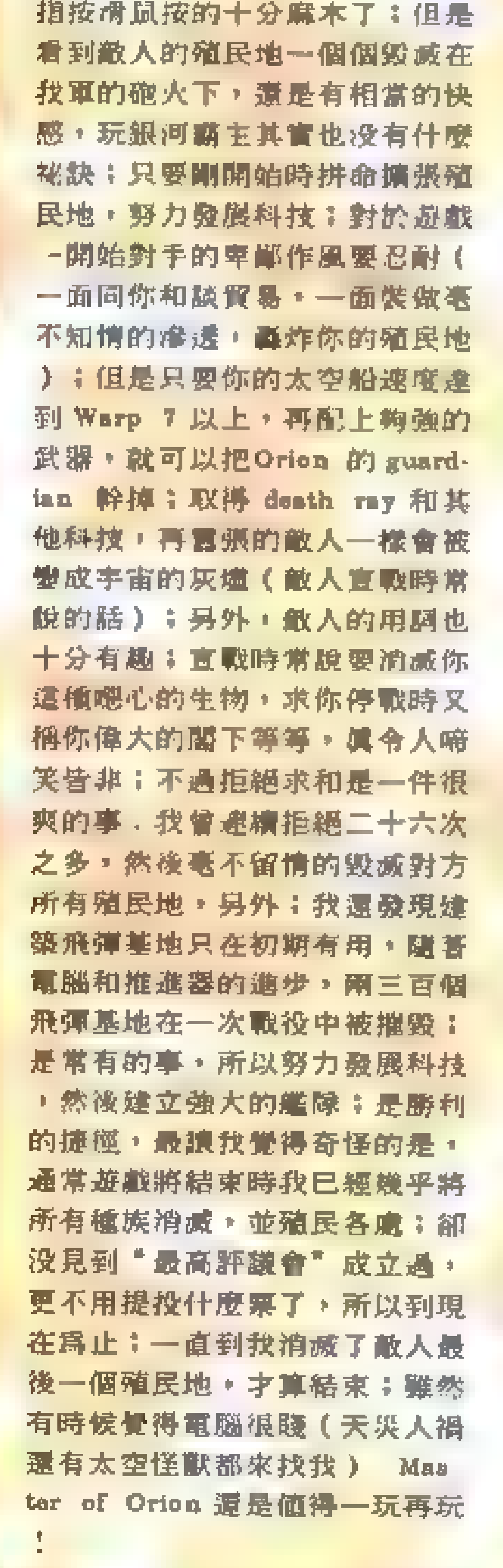








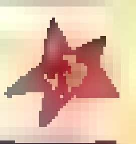
成為銀河的主人



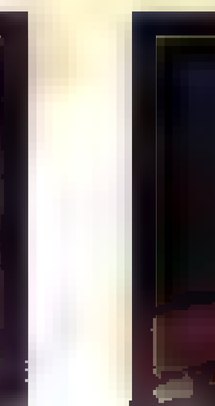
經過冗長的戰役，我終於統一了全宇宙，雖然右手食指按滑鼠按的十分麻木了；但是看到敵人的殖民地一個個毀滅在我軍的砲火下，還是有相當的快感，玩銀河霸主其實也沒有什麼祕訣；只要剛開始時拼命擴張殖民地，努力發展科技；對於遊戲一開始對手的卑鄙作風要忍耐（一面同你和談貿易，一面裝做毫不知情的滲透，轟炸你的殖民地）；但是只要你的太空船速度達到 Warp 7 以上，再配上夠強的武器，就可以把Orion 的 guardian 幹掉；取得 death ray 和其他科技，再囂張的敵人一樣會被變成宇宙的灰燼（敵人宣戰時常說的話）；另外，敵人的用詞也十分有趣；宣戰時常說要消滅你這種噁心的生物，求你停戰時又稱你偉大的閣下等等，眞令人啼笑皆非；不過拒絕求和是一件很爽的事．我曾連續拒絕二十六次之多，然後毫不留情的毀滅對方所有殖民地，另外；我還發現建築飛彈基地只在初期有用，隨著電腦和推進器的進步，兩三百個飛彈基地在一次戰役中被摧毀；是常有的事，所以努力發展科技，然後建立強大的艦隊；是勝利的捷徑，最讓我覺得奇怪的是，通常遊戲將結束時我已經幾乎將所有種族消滅，並殖民各處；卻沒見到“最高評議會”成立過，更不用提投什麼票了，所以到現在為止；一直到我消滅了敵人最後一個殖民地，才算結束；雖然有時候覺得電腦很賤（天災人禍還有太空怪獸都來找我） Master of Orion 還是值得一玩再玩！



[illegible]

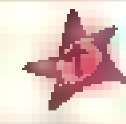


和平是要有武力做後盾的



打敗滲透的敵軍

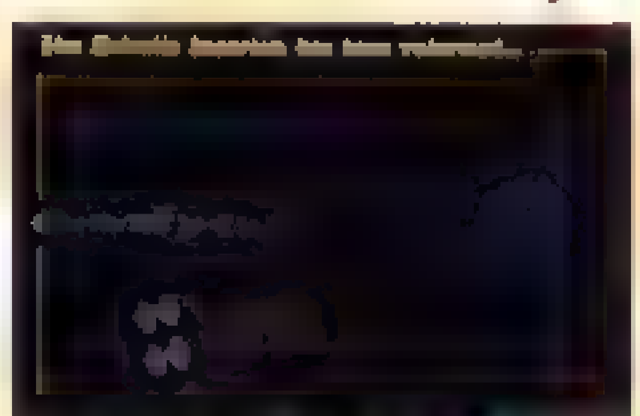




宇宙和平多了

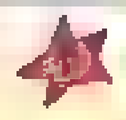


科技研發情形

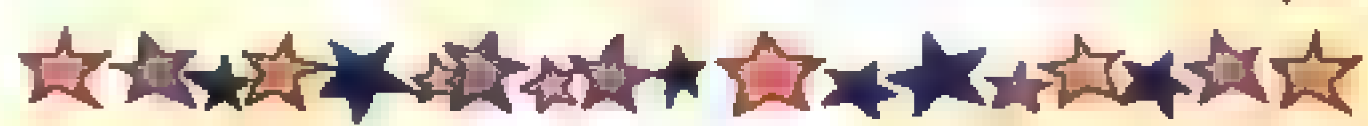


[illegible]

剩下最後一顆星了



擊毀最後的殖民地



五星級的大遊戲　一等一的大製作

全中國電腦遊戲的驕傲



臺灣程式設計師的覺醒

孫權

劉備

曹操

SOFTWORLD

數十位程式設計師及美工繪圖師多年智慧結晶、技術研究及全面考據，在龐大製作群的努力下，呈現迥異於坊間以三國故事為藍本的風貌，帶給您3D立體的新視覺效果，即時發生的捉對廝殺及古中國謀略、陣法、計策之精髓等，計有人物近千人，涵蓋三國演義中各位千古風流人物的音容笑貌，加上大型動畫效果，實寫遊戲中之大小戰役，除讓您大陸電視劇看三國演義外，更可比擬[illegible]於伯仲之間！



金庸快打



軟體世界
智冠科技有限公司
製作發行

或許您玩過許多格鬥遊戲，卻未當過金庸筆下的武俠人物！
或者您從未玩過格鬥遊戲，更該領受金庸人物的意氣風發！

看 **令狐沖** 劍下的浪劍式、離劍式、破劍式、撩劍式有何巧妙？
看機智的 **韋小寶** 如何用化骨綿掌抵擋對手凌厲的攻勢？
看 **張無忌** 的九陽神功究竟有何驚人之處？
看金毛獅王 **謝遜** 的七傷拳、混元霹靂掌施展時的威力！
看身懷一陽指、凌波微步及北冥神功的 **段譽** 對敵時的風采！
另有 **任我行**、**楊過**、**東方不敗** 等多位武林高手等你過招！











揚立3D搖桿

全方位

新登場

您還在使用傳統搖桿嗎?
今天起,3D搖桿價格不再遙不可及!

他牌3D搖桿 ~~3800~~ → 揚立3D搖桿 $1300

X軸控制
Y軸控制
Z軸控制

A, B, C, D四按鍵,
可選擇同步發射.

內附保證卡, 保證壹年.

符合人體工學, 不笨重, 好操縱.

使用Game Port, 免另設軟體, 接上即可玩.

好評中

全省各大電腦門市均售

總代理 揚立資訊有限公司
郵政劃撥:17774578
(02) 3560608 (03) 4945126

CALL電腦的時代

"資訊"對於現代人是非常重要的。一般獲得資訊的方法是從報紙、電視及雜誌等方式，但隨著科技的發展，Fax-Modem 讓您的電腦與別人溝通，您可利用 Fax-Modem 上 BBS 站，從站內能獲得國內、外最新資訊，也可以彼此交換資料，甚至交朋友及 download 一些有趣的 Game，您更可利用電信局的視訊網路系統查詢火車、飛機時刻表及國內各種相關訊息，而國際學術網路和中央圖書館資訊網路系統，可讓您得到更多的專業知識。因此，現在您只要利用電腦 call 一通電話，就能獲得無數資訊與樂趣。

"探險家－資訊交換機"是一部多功能的傳真數據機，他使用了最新的"PLUG＆PLAY"（一插即用）的觀念，您即使是一個初學者，也可以輕鬆駕御它。"探險家－資訊交換機"傳輸傳真速度最高均可達 14400bps，且符合多種國際標準，並具有自動撥號，自動速度偵測等功能。它更內附有中文說明書、保証卡，並通過 ISO9002 標準，使您權利有所保証，如您需要更詳盡的資料可電洽 TEL：(02) 321-2562。

（另有 28800 bps v. 34 版本請參考選購）







探險家資訊交換機

14400 Fax/Data Modem

建議售價・$ 3800元（未稅）



強力建議各候選人智囊團及所有關心台灣政治的人民參考此作品！
台灣選舉生態已進入無所不用其極的時代，在年底省市長大選即將揭曉之前，我們將撤開濃濃的火藥味，以幽默的手法，戲而不謔的態度，為您詳細記述這個劃時代的一刻！
台灣模擬選戰
候選人滿嘴承諾，在各種媒體上抒發理念並頻使造勢，真實性到底有多少？老百姓到底能相信那一位候選人呢？
如果我當選了，必定讓交通順暢，讓人民在沒有恐怖暴力的威脅下自在愉悅的生活，堅決肅盡貪污弊病……
※為台灣選舉作見證！親自體驗參選過程及其辛酸！玩者可選擇為市長或立法委員助選，安排策畫各種活動，並從一萬多組人物模組中，為候選人塑造學者儒人、財閥金牛、流氓黑道、或平實近人等形象，以自己的一套方法實地加入選戰。
※用動畫手法，詼諧的表現台灣選舉百態，將可愛的、可恨的、可悲的各種台灣人面貌一一呈現。
※教導您成為候選人成功背後的功臣！您所要做的是掃街拜票、及時救難、闢謠等攻擊活動；發表政見、拉票、拉廣告等造勢手法；散播有力傳聞、送禮等公關及激勵團、析新聞、買票等陰招手段。除此之外，還必須為候選人踏上宣傳車，深入民間面對面拜票，甚至鍛鍊候選人身體或為其進修國際、社交、經濟、政治等知識，把選舉一切不堪內幕全部抖出，希望您參與後，以輕鬆及換個心態來看待選舉戰。
※全方位參與台灣全島選戰，共有27縣市之地理、人文背景提供參考。
※三種不同風格，表現不同情節的動畫，有趣味小動畫視窗、即時選舉的動畫，還有大事件發生時的全螢幕動畫。
軟體世界
智冠科技有限公司
製作發行

［至通科技研發］

風雲天下（三國篇）



天下湧風雲　紛擾震紅塵　誰人論功過　笑傲逞英雄

三國時代的各路英雄豪傑，為爭奪『三國第一武將』的頭銜，並達到"以武會友"之目的，舉行了一場空前絕後的『風雲天下武術競技賽』！



◎精心製作的遊戲，採絕無僅有之全畫面多層捲軸。
◎人物的刻畫及場景的美工表現手法灑脫不俗，極富三國時代的古風味。
◎非一般格鬥類型的遊戲所能比擬，是對於未嘗試過格鬥遊戲及對大型電玩意猶未盡玩家們的新寵物。
◎遊戲可分兩人對戰與單人挑戰兩種，在兩人對戰的模式下，有數種對戰的場地提供玩家選擇，任憑徜徉其中。

